ot. 125

索尼高层发生巨变！次世代版《潜龙谍影4》正式公布！

游戏机实用技术

TV GAME



期待新作火线直击

圣斗士星矢 圣域十二宫篇

第3次超级机器人大战α

NAMCO×CAPCOM

龙背上的骑兵2

魔野仙踪 OZ

洛克人ZERO4

义经纪

毁灭战士3

新世代主机

Xbox2、革命

正式公布！

神游iQue DS即将亮相CGT

全机种近期力作一网打尽！

铁拳5

星际火狐ASSAULT

FIFA 街头足球

凡人物语 / 极度冰寒

再见，月夜！ / 战火兄弟连

M-ZONE 动感地带

我的特权升级

特稿

金枝玉叶 命运多舛

——论游戏中的公主们

真·三国无双4

最强研究+地图攻略！34座战场完全收录！

权益，谁来维护

——3·15玩家维权特企

游戏光环GamehaLo

分裂细胞3+脱狱潜龙2

WE8北京巅峰对决

凡人物语REVIEW

VJ2无伤全彩V全胶片

超值赠品



Gamehalo VCD

铁拳5人物拼装卡片

火影主题杯垫

2005.4B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
08>
9 771008 060006

□□□□&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新机地机迷会
GAMESON TRADING CO.

游戏的时代、游戏的节奏，我主张个性的生活；我追寻自己游戏的感觉。因此“新机地”让你的时尚个性体验从此开始……

全国最强潮流游戏、动漫精品专门店



届时新机地游戏专卖店、休闲书坊、动漫书店和模型精品专卖店同时开业。

24小时给您 最稳建、最可靠的 网上潮流游戏、动漫精品商店

http://www.e-gtco.com

网上订购简单又快捷，货品可寄到全国任何一个角落









深圳新机地机迷会有限公司e-gtco. com Ltd.

（欢迎本地及全国零售/批发）

总部地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1

电邮：gtco@e-gtco. com

客户服务热线：0755-25198828

交通银行太平洋卡号 6014281131943150８ 收款人：耿杰 联系人：杨宇红 手 机：13802233900

客户服务专线：0755-82252632 或：0755-25198828 传真：0755-25198828 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）

&3DM-SMV www.pinbook.cn

文 星夜 SOUL

Xbox2、革命震撼公布！

新世代前哨战在GDC打响！Xbox2、革命初步官方信息公布！

这是有史以来最有分量的一次GDC（游戏开发者会议）！不仅仅因为这届GDC上各项新技术的公布，更重要的是，微软与任天堂的新世代主机Xbox2及革命选择在GDC上公开了官方信息，虽然都还只是初步的信息，并非主机外形及具体参数等，（两者都将于5月的E3作正式公布）但这仍然值得让全球的游戏迷兴奋无比，对于新世代，我们有着太多的美好期望了！

微软：Xbox2 先声夺人

本届GDC会议上，微软的新世代计划可说是最大的看点。3月9日，Xbox2的新信息在J Allard（微软副总裁、Xbox创始人之一、首席XNA工程师）名为“游戏的未来：抓住机遇”的基调演讲中公布。对于新世代，微软提出了一个新概念——“HD时代”（即High Definition Era，高清晰时代）。

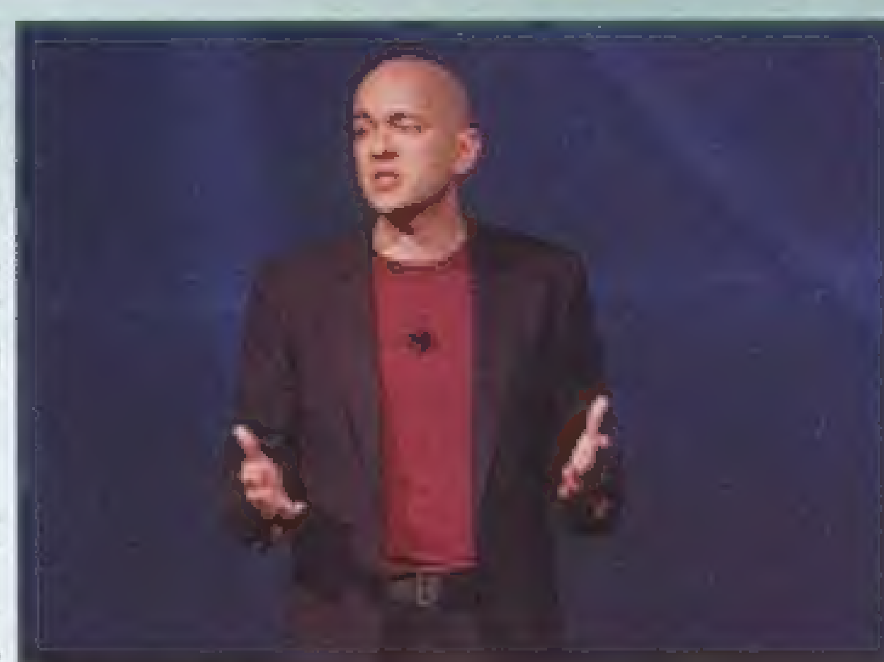
●野心勃勃的Xbox2游戏娱乐新时代

J Allard指出，Xbox2将会有效地结合硬件、软件以及相应服务这三者。未来的游戏娱乐将是一个“HD时代”，这一时代游戏娱乐的三大特点是：24小时网络连接、更私人化的设置、高清晰度的图像。在HD时代，一个完善的游戏系统服务平台将比主机机能本身更为重要。至于当前的时代，则可以称之为“3D时代”，3D时代不论是网络还是控制器（手柄）都是用线连接的，而在HD时代，网络、控制器都将是无线的，16：9的显示模式将是标准。J Allard还野心勃勃地说到：“在2004年，最畅销的游戏可以卖到500万套左右（美国），但在HD时代，我们将可以创造销量达到2000万套的超大作。”

当年微软公布Xbox的时候主要宣传的是该主机的强大机能，不过对于Xbox2，微软的主要诉求点是其人性化的网络社区概念。目前Xbox花大力气打造Xbox Live实际上是在为Xbox2的网络社区做准备。微软要求所有的Xbox2第三方游戏商开发的Xbox2游戏必须具备网络功能。



▲J Allard在演讲中用来说明观点的概念图，第一张指的就是“高清晰度图像”，第二张指的是“未来的长时间连线网络”，第三张是“3D时代与HD时代的区别”。



▲似乎是为了回应索尼之前公布的CELL芯片的强大性能，J Allard在演讲中指出：“一个完善的游戏系统服务平台将比主机机能本身更为重要。”

在J Allard的基调演讲中，还公布了“Next Generation Xbox Guide”（次世代Xbox向导）的界面图。这是让玩家接入Xbox Live社区大家庭的界面，相当于一个玩家档案系统。这个档案系统类似于个人电脑上Windows XP的多用户系统，每一台Xbox2都可以设定多个用户，为具有不同需求的家庭成员服务。玩家在系统启动的时候可以选择帐户进入界面。

通过Xbox2向导，玩家可以成为网络社区中的一员。该向导提供“玩家卡”（Gamer Card）功能，这也就是玩家在Xbox Live中的名片。能够让其他玩家对你有初步的了解。该系统还有一个重要功能就是所谓的“集市”（Marketplace），集市是游戏发行商销售游戏内各种内容的地方，在这里你可以买到游戏内的各种物品，例如新的剧情、新的地图、新的武器及新的赛车等等。通过这种方式有利于游戏公司进一步拓展业务渠道、增加收入来源，玩家也能够体验到更丰富的游戏内容。

玩家卡
玩家卡可以让玩家立即就与拥有相似兴趣和生活方式的其他玩家进行联系。

玩家头像
代表着你在网络中的形象，可以任意修改，以反应你的独特个性。

玩家名
你在Xbox Live上的名字。

等级评价
等级评价让网络上的其他人看到Xbox Live社区中人们对你的评价。

在线的朋友数量
玩家最多可以与1500多人联络，Xbox2向导界面还会提供好友列表管理，对好友进行分类（类似QQ的好友列表、黑名单等）。

玩家分数
每完成一个特定目标都会获得一定的分数。玩家分数是你在不同游戏所完成的所有分数的累计分。

媒体播放器
通过媒体播放器你可以随时播放自己储存的音乐，并且可以链接到“Music Player”，在进行任何游戏的过程中都可以播放自己的音乐。

玩家地带
玩家地带表示你是哪种类型的玩家，例如专业型、普通型。

游戏特别内容区
你可以通过这里链接到游戏发行商所设置的游戏专区。例如当你点击这里，就会进入到该游戏的集市里，在那里你可以购买新的游戏内容。这样Xbox2不但可以将玩家与玩家连接在一起，还可以把玩家与游戏商连接在一起。

位置
在这里可以看见玩家来自哪里，这为Xbox Live玩家互相之间提供了见面以及建立友谊的新方式。



Xbox2主界面 通往Xbox2魔幻一般娱乐体验的窗口

3DM-SMV
www.plumbook.cn

Xbox2 玩家档案页面

集合玩家自己的所有相关信息

玩家卡

玩家卡可以让你方便查阅Xbox Live玩家的基本信息。这一栏提供了玩家名称、头像、所属地区、游戏分数等信息。

成就

成就是你在网上或者单机游戏时完成的特定目标。在这里可以看见你的完成情况，以便和其他玩家对比。



箴言

类似于现在网络上论坛的"签名"，在这里你可以写下自己的个性化箴言，并可以随时进行更改以反映你自己的心情。

玩家状态

在这里可以看见你玩过的游戏数量、游戏时间以及注册时间。

Xbox2 玩家成就页面

不论是线上，还是线下取得的成就，都会被所有 Xbox Live 上的人看到

成就可以代表很多东西，比如你在游戏中完成的目标的截图。这些都是你拿来向你的竞争对手炫耀的资本。

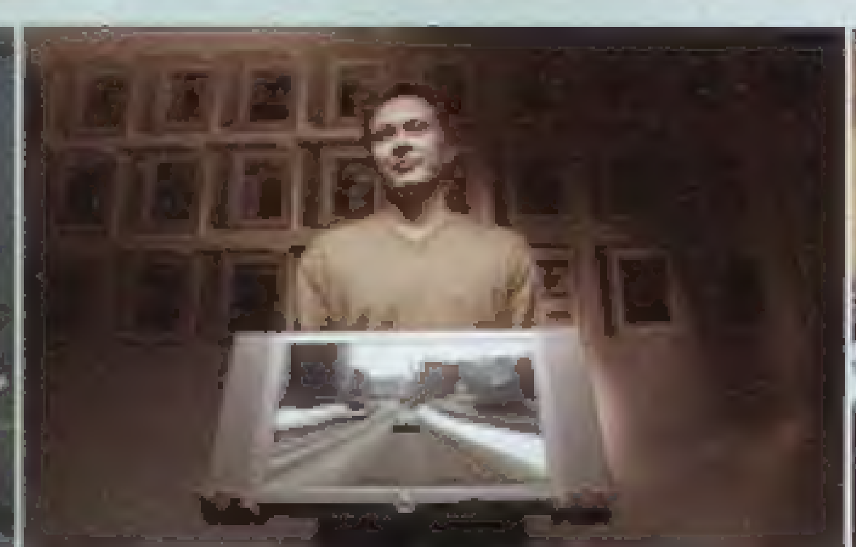


在这个对比栏中，你会看见自己与对手的差距，激励着你接受新的挑战。





▲这又是一场体现微软大手笔的演讲！以录相形式，微软请来了各个业界大腕来助威。是的，第一位正是影史最高票房电影《泰坦尼克号》的导演詹姆斯·卡梅隆！第二位则是创造了PC史上最高销量作品"《模拟人生》系列"的制作人威尔·莱特。



▲未来的电子娱乐中，16：9的宽频彩电将成为必须品。微软认为这是一个电子游戏进一步扩张的机会。



▲座无虚席的演讲会现场，要知道，坐在这里的全都是来自全球各地的游戏制作人。

● Xbox2 大致硬件规格曝光

J Allard 在他的演讲中大致描述了 Xbox2 在硬件方面的规格。他指出 Xbox2 的硬件设计，要想满足"HD 时代"玩家的要求，就必须让 Xbox2 的硬件设计能够让开发者发挥自己能力的最大限度。此外他透露了Xbox2以下几点硬件特性：

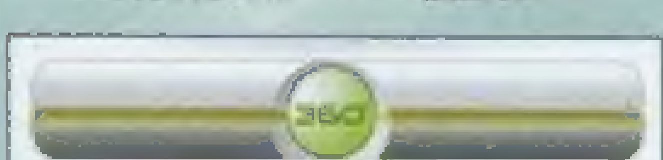
●处理机能将是 TERA 级（TERA 即万亿，指 1000G 以上的时钟频率）的，并且是具有平衡性的系统。

●采用与 IBM 共同开发的多内核主处理器。

●采用与 ATI 共同开发的特制的图形处理器。



▲目前流行的 Xbox2 假想图 1。



▲目前流行的 Xbox2 假想图 2。

虽然本届 GDC 上微软本身依然对 Xbox2 的硬件规格还是比较含糊，但是一些游戏开发者透露了相当可靠的消息。这些游戏开发者是通过微软发布给他们的alpha版本Xbox2游戏开发工具包推测Xbox2的性能的，虽然这并不代表Xbox2的最终规格，不过大致性能不会有太大出入。

CPU（主处理芯片）：Xbox2 的 CPU 采用 3 颗 3GHz 的 PowerPC 内核，每个内核对应两个指令周期，其一级缓存有 32K 分配给数据，还有 32K 用于指令。3 个内核共享 1MB 的二级缓存。不过目前提供的 alpha 2 版本开发工具包只有两个内核。

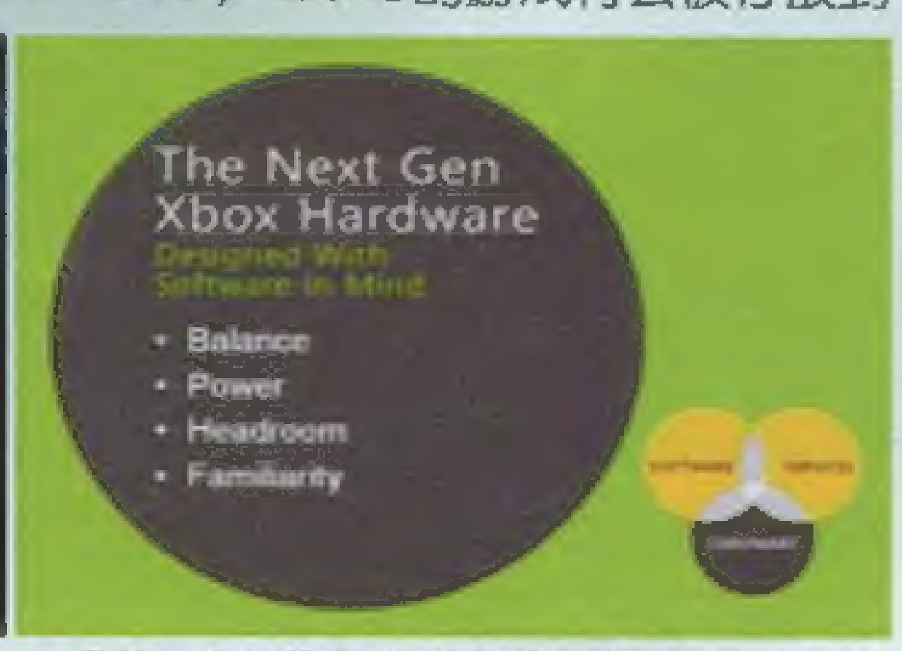
GPU（图像处理器芯片）：Xbox2 的 GPU 是 ATI X800 的下一代 GPU，其时钟频率为 500MHz，支持 Shader 3.0。目前开发者是在 alpha 2 GPU 的基础上开发游戏的。beta 版 GPU 预计将于 5 月发布，最终版 GPU 预计夏季推出。最终版 GPU 将会比当前市面上所有同类产品都强。

系统内存：Xbox2 有 256MB 的系统内存，是 Xbox 的 4 倍。

光驱：Xbox2 不会使用蓝光或者 HD-DVD，Xbox2 的游戏将会被存放到 DVD-9（单面双层 DVD）光碟中，每张光碟的可用存储空间为 7GB，Xbox2 的光驱速度为 12X。



▲会场上还实际展示了 Xbox2 向导的运用，所使用的游戏则是仅作为演示之用的《飞驰竞速》。



▲虽然口头上说"平台比机能更重要"，但 Xbox2 对硬件性能的要求还是会很高的。

记忆卡：Xbox2 将会使用 64MB 到 1GB 两种容量记忆卡，记忆卡中会有 8MB 用于系统用途，剩余部分用于记录存储。

硬盘：Xbox2 的硬盘是可选的。硬盘的 2GB 部分用于游戏的缓存区，最终硬盘大小尚未决定。

摄像头：Xbox2 将会附带一个 USB 2.0 接口的摄像头，能够拍摄 120 万像素静态图像和 VGA 录像。照片可以用来设定玩家资料等各种用途，例如玩家卡中的头像。摄像头还可以用作视频聊天。不过 Xbox2 的摄像头是否可以像 PS2 的 EyeToy 那样用来玩游戏还未明了。

音效芯片：Xbox2 不会采用传统的音效芯片处理方式，除了声音数据解压由主机完成外，其余都由软件执行。Xbox2 放弃了 DirectSound3D，采用 X3DAudio。

其他：游戏解析度最低为 1280 × 720，采用 16：9 画面比例，对应 5.1 环绕立体声、全屏抗锯齿。玩家可以自己输入音轨，支持的格式包括 MP3 和 WMA，对应码流为 320kbps 或 VBR。Xbox2 采用独特的 Xenon Motion Video（XMV）影片规格，基于 Windows Media 9，视频的画质将会达到 720p，每秒 30 帧，对应 5.1 环绕声。

●新世代游戏开发工具 XNA Studio

1995 年，微软推出的DirectX应用程序接口（API）彻底改变了PC游戏业。相隔10年，微软试图通过高度整合的新世代游戏开发工具"XNA Studio"引领整个游戏业的改革。GDC2005召开首日，微软就公布了面向新世代游戏开发工具XNA Studio。这套开发工具基于微软的Visual Studio 2005 Team System 开发，将会进一步加强内容开发者、程序员、管理者和质量管理者之间的协调合作，加速游戏开发流程。通过由 XNA Studio 所制定的统一标准和文件格式，可以使得开发过程中的各种资源得到有效共享。这套开发工具可以同时用于PC和Xbox2游戏的开发，从而使得两个平台间的游戏移植更加容易。据微软游戏技术部总经理 Dean Lester 透露，目前《GTA》的发行商 Take-Two 正在使用 XNA Studio 开发一款新作，不过他并没有透露该作的具体消息。





▲微软请来了各国的名游戏制作人来个现身说法（录相形式），左边一位来自暴风雪公司，右边的几位来自 Bungie 开发组。

3DM SMV
www.plumbook.cn

任天堂：全面进军网络的“革命”与NDS



▲这就是岩田聪在演讲一开场所做出的极富戏剧性的小表演：“我的身分是一位公司总裁，我的头脑具有游戏开发才能，但在内心深处，我还是一位玩家。”



▲演讲时公开的岩田聪年轻时候的照片，相当珍贵。



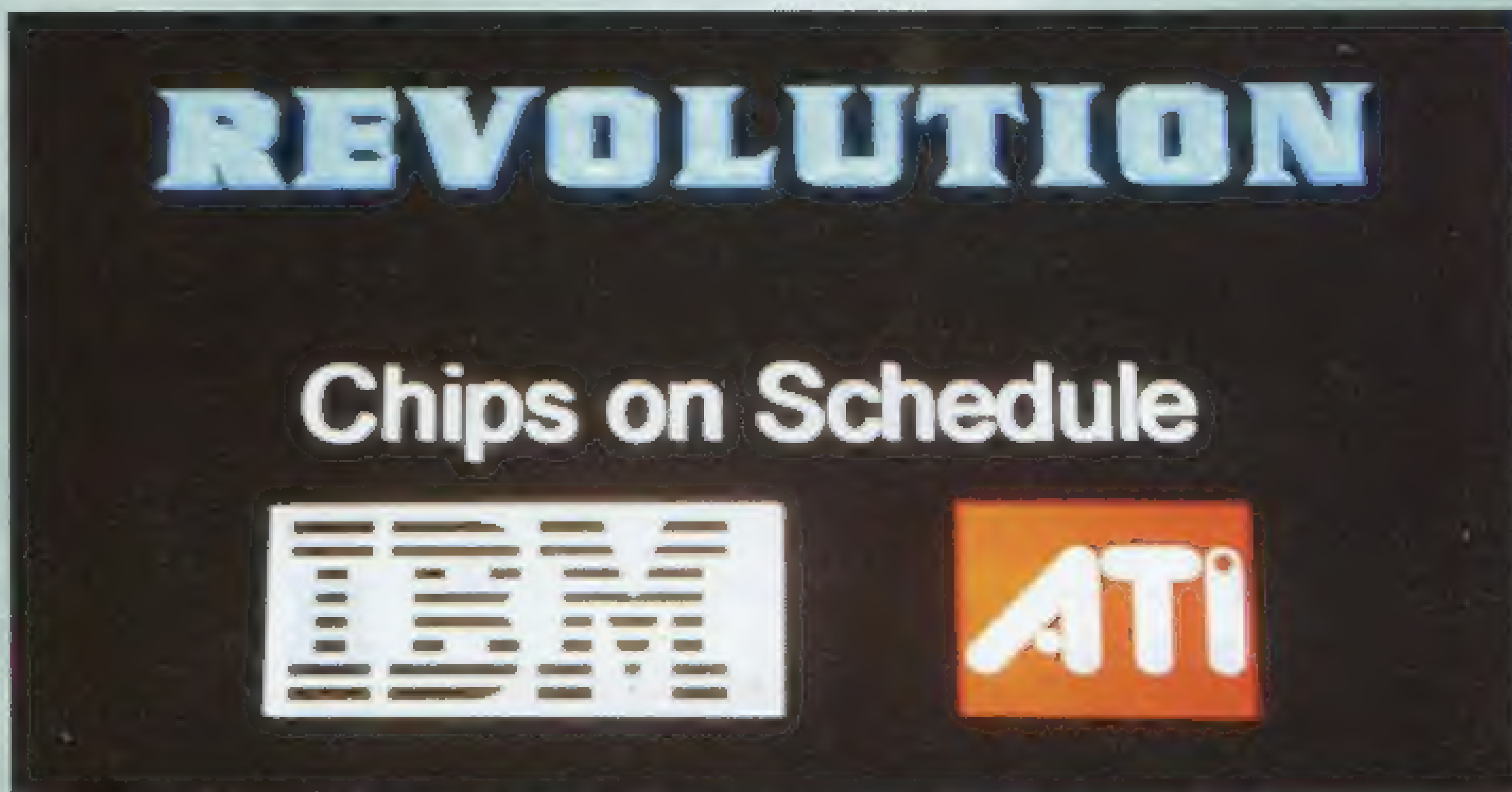
▲NGC新《塞尔达传说》公布了自去年E3以来的第二部预告片，令人惊喜！

任天堂社长岩田聪在3月10日发表了题为“玩家的心”的近1小时的基调演讲，其演讲很具个人色彩。演讲一开始，他拿出名片说到：“我的身分是一位公司总裁，我的头脑具有游戏开发才能，但在内心深处，我还是一位玩家。”在回顾了自己的游戏业生涯后，他再次强调，任天堂一直以来的宗旨就是为所有阶层、所有年龄段的玩家提供服务，不论是轻度玩家，还是核心玩家都能在任天堂的游戏中找到乐趣。而在演讲中途突然公布的NGC成人版《塞尔达传说》最新预告片无疑是一个惊喜。

●让“革命”成为游戏业的百老汇和好莱坞

最让人关注的就是新主机“革命”的初步消息了，其实这是直到岩田聪演讲的最后10分钟才公布的。首先明了的是几个主处理器，“革命”所采用的CPU由IBM研发，代号为“百老汇”，图形芯片则是由ATI研发，代号为“好莱坞”。这两个代号反应了任天堂希望该主机成为娱乐业中心的目标。

“革命”在基本的方向性上，可以概括为3个关键词，即Backward Compatible（可向下兼容）、Wi-Fi Enable（具备无线网络）、Ease of Development（便捷的开发）。“可向下兼容”就指的是“革命”将可以兼容NGC游戏，也就是说，NGC游戏是可以在“革命”上运行！“具备无线网络”指的是“革命”将会内置Wi-Fi无线网络功能，“便捷的开发”自然指的是开发“革命”上的游戏将会非常容易。岩田聪还暗示“革命”将与NDS通过Wi-Fi功能无线连接，并且NDS和“革命”的互联网计划将会是紧密结合的。NDS与“革命”之间的互动也是继承自现在GBA与NGC的互动。另外在NDS中独特的“触摸屏”及“语音输入”两样功能也将在“革命”上大有用武之地。



▲这是在会上所公布的“革命”的标志。另外任天堂与微软一样，新主机都是与IBM及ATI合作。

另据悉，“革命”相应的游戏开发工具包将会在今年5月的E3展期间发布给第三方。



▲现场邀请制作人上台来一局《马里奥赛车DS》，8人联机对战的确乐趣无穷。

●NDS网络计划启动在即

NDS的相关内容在岩田聪的演讲中有相当重要地位，其占用时间就有三十来分钟。岩田聪宣布，NDS目前在美日两地的出货量已经达到了400万台。欧版NDS则于3月11日发售。岩田聪实机演示了NDS最新作《动物之森DS》及即将发售的《任天狗》，并且邀请了多人上台共玩《马里奥赛车DS》，展示该作的无线局域网对战带来的无尽乐趣。岩田聪表示目前NDS网络服务的基本架构已经准备就绪，今年底NDS玩家就可以实现无线网络游戏，这项服务是完全免费的。任天堂的目标是使其网络服务成为全世界的焦点。

索尼：开发者无需担心PS3的开发环境

由于之前在2月初正式公布了CELL芯片，因此这次GDC上索尼并没有公布PS3的进一步消息，不过SCEA开发关系部经理Mark Deloura向游戏开发者们介绍了PS3的游戏开发环境。据Mark表示，CELL虽然采用了非常复杂的多内核结构，但索尼将会提供开发者已经非常熟悉的工具软件以及新的工具让开发者进行更加有效率的游戏开发工作。

PS2的开发工具发布当初，其游戏开发难度之高在业内有目共睹，也成为PS2初期普及的一个极为不利的因素。上个月索尼公布CELL的多内核结构时，业内人士对其性能都大加赞赏，不过不少人都担忧CELL的结构特征可能会导致PS3游戏开发极为困难。不过Mark表示开发者们对于PS3的开发环境无需担心，也不需要掌握新的程序语言。CELL将会兼容目前市面上的多种开发工具，目前索尼与软件协会Khronos Group正在为PS3开发Open GL/ES，这是基于OpenGL进行优化的专门用于游戏开发的应用程序接口，而OpenGL是业内使用非常广泛的API，对于多数程序员来说都是非常熟悉的环境。程序员可以通过标准的C语言或者C++工具有效控制CELL的8颗协处理器，不需要像现在的PS2游戏开发那样动用流水线般的大规模编程工作。另外PS3还采用了由Nvidia制定的高级3D绘图语言“Cg”，这种语言基于不同的3D API之上，采用类似C语言的语法，功能强大而应用灵活。

另据GDC上的游戏开发者们表示，“PS3的机能将会略高于Xbox2，在一些基本的硬件指标上两者会比较相似，而且两者都准备了相当优秀的开发工具，像PS2初期那样难以开发游戏的情形将不会出现在下一代主机中。”

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ®

www.plumbook.cn



游戏机实用技术 TV GAME

总第125期　TV GAME 半月刊　2005年4月B

COVER STAFF

封面用图：战慄杀机 铁拳：尼娜·威廉斯
封面设计：孙玮

© 游戏机实用技术 2005
©1994 2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

焦点

Xbox2·革命震撼公布！ 1
新世代前哨战在GDC打响！ Xbox2·革命初步官方信息公布！

游戏情报站

GDC2005特别报道 6
神游DS将于7月亮相 8
无处遁形的《潜龙谍影4》........ 9
索尼高层发生巨变！ 10
新作短波 12

前线狙击

圣斗士星矢 圣域十二宫篇 26
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑 28
第3次超级机器人大战α 30
魔野仙踪 OZ 32
义经纪 34
NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战 36
毁灭战士3 38
机密武装 40
未名传奇：刀锋兄弟会 41
洛克人 ZERO4 42

特快专递

FIFA 街头足球 53
极度冰寒 54
星际火狐 ASSAULT 56

特别企划

3·15玩家维权特企 43

攻略透解

真·三国无双4 64
铁拳5 72
再见，月夜！ 78
凡人物语 80
战火兄弟连 30高地之路 88

研究中心

凡人物语 87



P72 铁拳5

游戏立方

多边共享区 58
问题小卖部 60
邪魔院 61
名作殿堂 62
SOUL的秘密花园 63

特稿

金枝玉叶 命运多舛——论游戏中的公主们 48

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

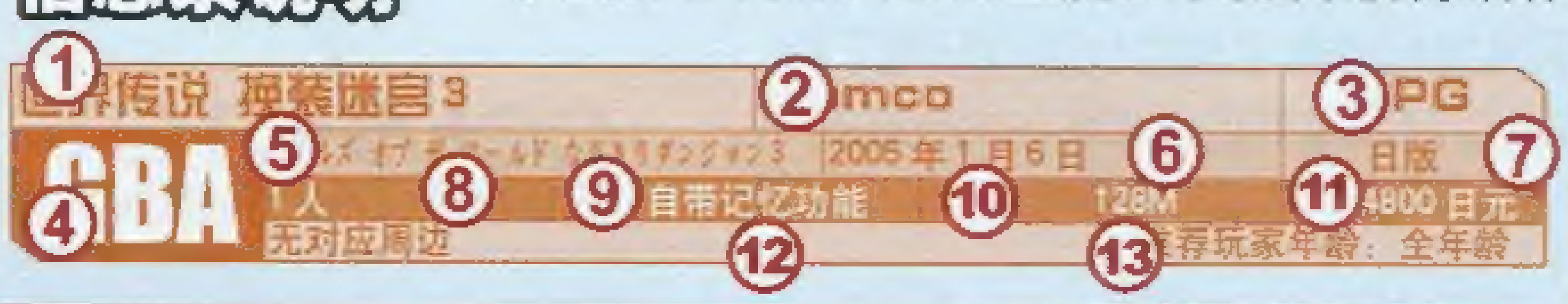
机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE、街机	PS	PlayStation、SCE公司出品
DC	DREAMCAST、SEGA公司出品	PS2	PlayStation2、SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER、Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE、SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE、Nintendo公司出品	SFC	SUPER FAMICOM、Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE、SEGA公司出品	SS	SEGA SATURN、SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR、Bandai公司出品
N-Gage	N-Gage、Nokia公司出品	Xbox	Xbox、Microsoft公司出品
N64	NINTENDO64、Nintendo公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE、Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen、Nintendo公司出品		

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **横井军平**：1965年进入任天堂，70年代中期开始负责任天堂的电子游戏业务。成功设计了十字键和掌上游戏机Game & Watch，Gameboy的设计发明是其最大的成就。1996年8月，横井军平因为Virtual Boy的失败而退出任天堂，1997年10月4日遭车祸不幸身亡。

游戏 《**塞尔达传说**》：1986年2月21日诞生于FC磁碟机，日本第一款动作RPG，游戏大师宫本茂的代表作之一。目前该系列的累计销量已经超过4500多万套。该系列的主角总是戴着绿色三角帽的林克，不过各部作品中的林克并非都是同一人。

术语 **API**：Application Programming Interface（应用程序接口），又称编程接口或者程序界面，就是软件系统不同组成部分衔接的约定。程序设计的过程，API的设计首先要使系统的职责得到合理划分。

公司 **Activision**：游戏产业内的第一家第三方游戏软件商，1979年由几位前雅达利职员成立。目前Activision已经成为美国第二大游戏软件商，年营业额在10亿美元以上，并且处于高速发展状态。该公司的代表作有《蜘蛛侠》、《毁灭战士》、《真实犯罪》、《使命召唤》等系列。

每期固定栏目

新作发售表................14
近期即将发售的游戏列表

排行榜....................16
检阅游戏销售的实际成绩

黄金眼....................20
新近发售游戏的权威评价

火热秘技..................91
最快速、最实用的秘技火热呈上

电子竞技场................92
报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力

游戏动漫园................96
游戏与动漫画的互动

自由谈....................98
让读者玩友在此畅所欲言

游风艺苑..................100
拿起画笔，描绘你自己的游戏

互动信箱..................102
一起办好属于大家的游戏杂志

读编往来..................103
读者与编辑的轻松交流

小编寄语..................106
倾听小编们的生活感悟

Gamehall 本期光盘内容

01 新作短波 .... 10：55
02 分裂细胞3 混沌理论＋黑暗标靶：西部的诅咒 .... 02：29
03 脱狱潜龙II 严惩不贷 .... 01：36
04 热血最强：红侠乔伊2 .... 16：32
05 巅峰电子足球职业选手选拔赛总决赛之 巅峰决战 .... 13：48
06 铁拳5 角色连技 Vol.1 .... 09：04
07 凡人物语 REVIEW .... 09：37
08 ENDING SONG .... 05：01



小提示：有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像!

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为序）：

GBA

洛克人ZERO4 42
王国之心 记忆之链 22

NDS

异色代码 双重记忆 18
陨石大战 18

NGC

biohazard 4 .... 24 91
FIFA 街头足球 53
星际火狐 ASSAULT 20 56 91

PS2

FIFA 街头足球 53
NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战 36
草莓100% 91
第3次超级机器人大战α 30
凡人物语 80 87
极度冰寒 20 54
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑 28
魔野仙踪 OZ 32
圣斗士星矢 圣域十二宫篇 26
天星 宿命之剑 91
铁拳5 .... 18 72
新世纪勇者大战 91
义经纪 34
义经英雄传 91
樱大战3 巴黎在燃烧吗 91
再见，月夜！ 20 78 91
战火兄弟连 30高地之路 88
真・三国无双4 64

PSP

恶魔战士编年史 混沌之塔 91
机密武装 40
未名传奇：刀锋兄弟会 41
永恒传说PSP 18
真・三国无双 91

Xbox

FIFA 街头足球 20 53
毁灭战士3 38
极度冰寒 54
战火兄弟连 30高地之路 20 88

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长／总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话／传真：0931-8668378 8659190 8495387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年4月16日
定价：人民币9.80元

www.plumbook.cn

GDC2005特别报道

GDC(Game Developers Conference，游戏开发者会议)是面向游戏开发者而举行的研讨性会议，与E3相比，两者虽然都是专业人士才能参与的活动，但E3主要是来自全球各地的媒体人士参与活动。每年GDC都是在3月份举办，由于该会一般都会公布业内的最新技术，因而被一些业内人士称为E3的“前哨站”。今年的GDC会议将举办地址从圣荷赛转移到旧金山的Moscone West会展中心，举办时间为3月7日～11日。由于适逢次世代主机即将陆续登场的时期，今年的GDC会议在召开之前就已经倍受关注。本届GDC的会议共有350场以上，同一个时段召开的会议经常都有20场以上。此外在会议的后3天，主办方也为赞助商设立了展台，以向全球的游戏开发者们展示其最新产品。



▶旧金山的Moscone West会展中心

次世代尖端游戏引擎陆续登场

以技术为主的GDC每年都会有新的游戏引擎技术公布，今年的GDC各种强大的物理引擎更成了主角之一。去年GDC会议上大出风头的“虚幻引擎3”(Unreal Engine 3)今年又公开了最新演示片，展示了新加入的一些功能，再次成为最受关注的新引擎技术。该引擎的开发商Epic Games宣布，目前微软游戏制作室已经全面采用虚幻引擎3为Xbox2开发游戏。

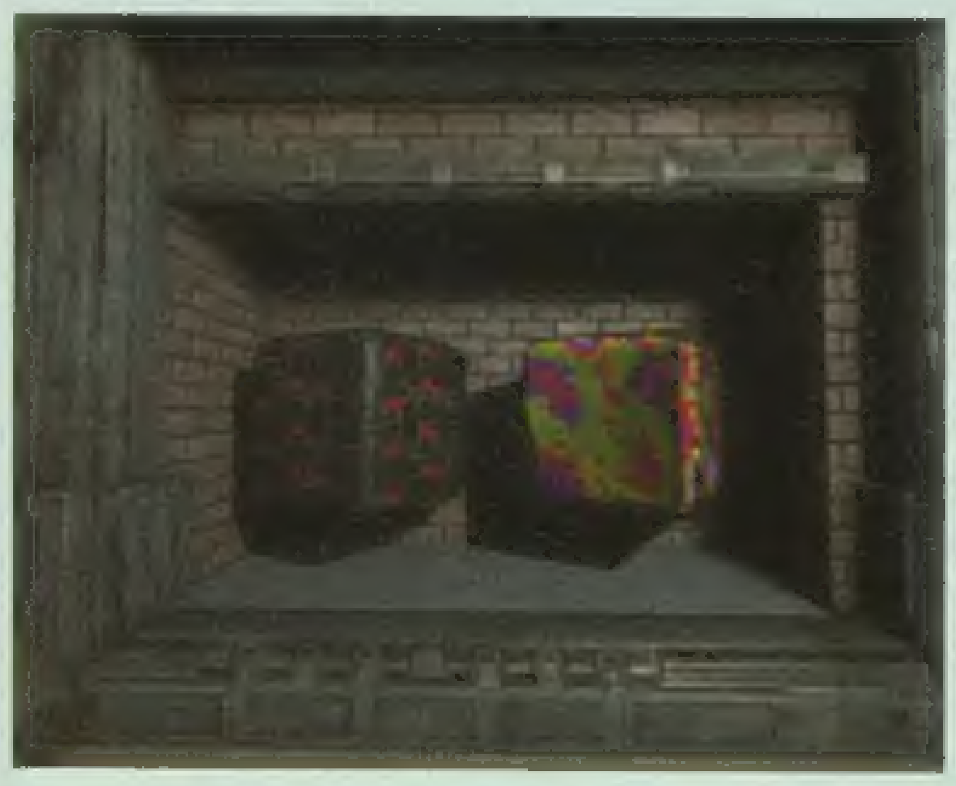
POWERED BY UNREAL TECHNOLOGY

去年GDC展出的虚幻引擎3演示片虽然震撼，不过并不是可以即时操作的，而今年GDC不但公布了新的演示片，而且还是由Epic总裁Mark Rein亲自操作来演示的。这次演示主要是围绕该引擎的两个要点：超强的物理效果和“无缝世界(Seamless World)”技术。



次世代游戏图形精度的上升将会导致游戏过程中的数据读取量的大幅增加，从而增加了数据读取时间，妨碍游戏的流畅度。虚幻引擎3中的“无缝世界”技术会分析玩家的前进方向，提前读取该地区的数据，而当玩家到达该地的时候所需的数据则早已调到内存中。也就是说，玩家在游戏过程中将会完全感觉不到数据的读取时间。

虚幻引擎3中的物理效果处理引擎采用的是NovodeX技术，其表现力大约是此前《虚幻竞技场2004》的30倍。在GDC的演示片中有一个石头从山上滚落的片段演示，《虚幻竞技场2003》的引擎可以计算10颗大石头同时从山上滚落的效果，《虚幻竞技场2004》提高到20个。而这次的演示片中可以看见600颗石头从山上同时滚落的壮观效果，每颗石头的滚动、碰撞及投射的阴影等都与现实情况丝毫无异。





全球首款物理处理器登场

另外全球第一款物理处理器PhysX的公布也是大受关注。

美国半导体公司Ageia公司在GDC上公开了全球首款专用于物理效果处理的“物理处理器”(Physics Processing Unit，PPU)，这款叫做PhysX的PPU将可应用到PC和新世代家用机中，预计将会使得游戏中的物理效果表现力达到当前的上百倍。PPU的设计概念就是将物理效果的演算需求从CPU中分离出来，原理类似于GPU(图形处理器)。GPU的诞生使得计算机3D图形的处理能力大幅提升，而PPU的诞生也将会彻底改变游戏中的物理效果。



物理效果对于一款游戏来说有着极为重要的意义，游戏中角色的肢体运动、头发和衣物的飘动、建筑物爆炸的效果等等都是物理效果的体现。以往的游戏中CPU分配给物理效果的演算能力有限，只可以同时处理大约30到40个动态物体，而通过专门提供物理效果演算的PhysX处理器，其物理效果处理能力将会达到原来的100倍以上，可以同时处理的动态物体数量达到3.2万到4万个。比如现在的游戏中，当你向墙壁射击时，墙壁上留下的弹孔只不过是一张贴图，而通过PhysX，墙壁会真的被你打出一个洞。这只是一个简单的例子，通过PhysX，实时表现整座楼的爆炸成为可能，例如你拿着一个火箭筒朝大楼轰击时，甚至可以看见纷飞的混凝土碎末。

这款PPU将由Ageia的投资方之一——台湾的台积电公司生产，预计将于今年底上市。

世嘉公布全新作《斯巴达：全面勇士》

英国的The Creative Assembly公司是PC游戏业的实力派制作室，他们开发的“《全面战争》系列”(Total Wars)以壮阔的战争场面著称，体现了极强的技术实力。在本届GDC上，世嘉宣布收购了这家成立于1997年的制作室。并且出资开发《全面战争》的新作，同时也宣布正在开发一款面向PS2、Xbox和NGC的动作游戏新作《斯巴达：全面勇士》(Spartan：Total Warrior)。该作将于今年9月发售。



《斯巴达：全面勇士》是世嘉欧洲、世嘉美国和The Creative Assembly联合开发的大作，是“《全面战争》系列”的动作游戏版支系作品。虽然是一款动作游戏，本作同样将会表现出《全面战争》那样宏伟壮阔的战争场面，场景包括有荒废之地、大都市、迷宫、山脉及古罗马斗技场等。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

GDC会议打造游戏业的“星光大道”

3月9日GDC2005的主办方在旧金山Metreon大厦召开了“游戏大道”(Walk of Game)特别活动，这个所谓的“游戏大道”类似于好莱坞的星光大道，入选的游戏业界名人、知名游戏和知名游戏角色的名字将会被永远铭刻在Metreon大厦的走道上。这次获得终身成就奖的是任天堂的宫本茂以及雅达利创始人诺兰·布什内尔(Nolan Bushnell)，获奖游戏是微软的《光环》，获奖角色是索尼克、林克和马里奥。不过宫本茂本人由于忙于新作开发没能前往现场接受颁奖，而是由美国任天堂的Bill Trinnen代领。







◆《光环》是今年的明星游戏



◆游戏界的星光大道

世嘉公布《索尼克》新作《刺猬阴影》

在索尼克获选为“游戏大道”明星角色的同时，世嘉公布了“《索尼克》系列”最新作《刺猬阴影》(Shadow The HedgEhog)！

本作在画面上与《索尼克英雄》接近，游戏方式与“《索尼克大冒险》系列”相同。不过游戏的主角却不是索尼克，而是曾在《索尼克大冒险2》中首次露面的“阴影”(Shadow)，从目前所公布的预告片上看，本作仍将保持“高速移动”的传统爽快感。此外最令人惊讶的是，阴影在游戏中的主要武器将是枪械！本作对应NGC及PS2，预计将于今年底发售。







《射雕三部曲》游戏将登陆Xbox2

在本届GDC会议上，我国台湾的著名游戏开发商昱泉首次参加，并且在会议上公开招聘4名游戏制作人和2名资深美术指导。昱泉总经理曹约文表示，这次招聘的目的并不是希望他们能够立刻投入新作开发，而是希望通过这些顶尖人才引进国际最先进的游戏开发流程经验，提升昱泉的国际竞争力。



最让人关注的则是昱泉的首款Xbox2游戏《射雕三部曲Online》。之前昱泉曾经宣布会在PC和Xbox上推出本作，在本届GDC上则进一步宣布本作将会在Xbox2上推出。曹约文表示，现在亚洲地区除了韩国游戏商之外，就只有昱泉收到了Xbox2的开发机，虽然目前开发工具尚未齐全，不过《射雕三部曲Online》已经决定推出Xbox2版。并且目前已经有国外厂商与昱泉谈判该作的代理事宜，本作预定将于2006年推出。

曹约文还透露了Xbox2游戏高昂的开发成本，他表示由于Xbox2的游戏开发难度和画面精度都很高，因而一款游戏的开发成本预计将会达到一两千万美元，是目前普通Xbox游戏的5～10倍。

昱泉在Xbox上已经开发出动作游戏《铁凤凰》(Iron Phoenix)，美国方面由Sammy代理，定于3月22日发售。此外昱泉也正在洽谈准备开发PS3和PSP的游戏。

《塞尔达》全新预告片公布

NGC的全新《塞尔达》游戏自2004年5月E3初次亮相以来，已经过了将近1年的时间了，正当人们苦苦等待E3上本作的新消息公布时。出乎意料地，在岩田聪的GDC基调演讲上，公布了本作的全新预告片，对于所有的《塞尔达》FANS来说，这绝对是一个惊喜。很显然，这次新公开的预告片以更多角度展示了这款新《塞尔达》游戏，包括初次公开的游泳画面，以及更多的林克骑马的英姿，其中最有趣的是还有林克骑着野猪的场面。目前本作不论是正式游戏名，还是发售日都依然是未定，接下来让我们密切留意E3上本作的新情报吧。





“《最终幻想VII》系列”新作公布？

3月7日，GDC 2005的第一天，Square Enix就宣布了两款为美国手机游戏市场制作的作品：《最终幻想VII滑雪板》(Final Fantasy VII Snowboarding)和《武藏传：便携武士》(Musashi：Mobile Samurai)。其中《最终幻想VII滑雪板》是由PS版《最终幻想VII》中的滑雪板迷你游戏改编而来的，预计将于4月推出；而《武藏传：便携武士》则是一款和3月15日的PS2版《武藏传II》同步推出的手机版动作游戏。Square Enix方面的高层表示，他们今后为美国手机游戏市场设立的开发项目将会以这两款游戏的销量为参照。



卡梅隆宣布《铳梦》将推出Xbox2版游戏

著名的大导演卡梅隆宣布，将会制作《铳梦》(英文名：Battle Angel)的Xbox2版游戏，《铳梦》游戏版的开发将与卡梅隆导演的《铳梦》CG电影的拍摄同步进行。《铳梦》是日本漫画家木城雪户的漫画名作，之后木城雪户还推出了《铳梦》的插画小说版，卡梅隆之前就宣布要将《铳梦》小说版拍摄成真人与CG结合的电影。

《铳梦》将同时开发游戏版的消息其实正是来自微软的J Allard在GDC基调演讲(见本期焦点)中所播放的录相，卡梅隆在录相中谈到了他准备开发游戏版的原因，“在接下来的几年里，游戏的图像效果将会真正达到CG电影级水平，游戏会让你仿佛置身于电影之中。”此外，卡梅隆准备让《铳梦》像当年的《黑客帝国 重装上阵》一样，让电影和相关游戏的故事会有所不同，但两者都在同一世界观中，同时两者在故事上会进行互补。



▶木城雪户为《铳梦》小说版绘制的插画。

www.plumbook.cn

游戏情报站

栏目主持：SOUL 星夜

神游DS将于7月亮相

事件 多款瞩目新作亮相第三届ChinaJoy CGT比赛

本刊在截稿之际通过可靠渠道获得的信息——神游公司已被确定成为第三届ChinaJoy展会CGT的惟一官方合作伙伴。神游公司的一大批新作也将在会上以“竞技项目”的形式首度亮相，其中也包括神游DS(iDS)的数款新作！

本届CGT意义非同一般

所谓CGT，即中国电视游戏竞技赛(ChinaJoy Console Game Tournament)，为新闻出版总署主办的专业游戏展会ChinaJoy的配套官方赛事，相对于国内已经如火如荼的PC电子竞技，是一项权威的、被政府所认可的电视游戏竞技项目，是一个将电视游戏向民众普及的极好机会，CGT推向公众的开端尽管并不顺利，却暗示着电视游戏业将成为继网游业之后下一个国家扶持对象。

去年10月，第二届ChinaJoy在上海新国际博览中心开幕，CGT作为一项政府新尝试的赛事首次亮相，其实际规模还相对较小，仅在展会三天的现场接受报名，更没有获得游戏主机厂的官方支持。与之相比，本年度的CGT可谓是声势浩大了——本届CGT的承办执行单位为国内著名IT门户PCHOME(www.PCHOME.net)，初赛将于上海、北京、广州、成都四地同步展开，最终胜出的高手将云集上海ChinaJoy现场进行决赛。其规模不亚于国内知名的PC游戏电子竞技，而且得到了政府与神游公司支持的本届CGT，其意义也大于一般的商业竞技比赛。神游“CGT惟一官方合作伙伴”的身分不仅意味着神游在市场行动中的领先地位，也意味着神游的行业地位被政府所承认。

3款神游DS游戏将是比赛项目

从主办方处得知，目前神游提交的竞技项目总数约为7、8个！仅iDS一个平台就有3个项目！此外有相关人士还透露，在这些项目中，有5个是目前还未上市的新游戏！其中iDS平台已确定其中一款为《大合奏》，还有一款第三方的作品，这也强有力地证明了行货NDS软硬件均已处于“惟欠东风”的进度了！



▲神游DS将会推出什么游戏呢？实在让人期待。

本次赛事在奖金额方面便已高达数十万，同时还有大量神游主机包括iDS等作为奖品，外地选手若顺利晋级，更由神游完全包办在上海参加决赛的旅费，吸引力不可谓不大。那么这次比赛获奖的难度究竟有多高呢，相信这是广大读者所关心的问题，本刊记者特意询问了相关人士。本次赛事的项目类型很丰富，既有低门槛的、适合女性的Light User项目，也有需要大量练习的Core User项目。由于赛事的最终目的是为了使大众了解并接受电视游戏，在竞技中享受到游戏的乐趣，因此主办方体贴地设置了“人人参与奖”吸引大家参加比赛。同时神游也将在比赛开始前在各个地区设立免费练习点，有志参加的读者届时可以到这些练习点先去试试身手。

比赛预计3月底开始接受报名，有兴趣的读者可通过邮件向神游活动部门咨询详细情况(joy@iQue.com)，进一步情况请留意本刊的后继报道。

NDS彩妆计划正式展开

硬件 任天堂宣布将在三四月间推出4种新颜色NDS

3月2日，任天堂宣布NDS将在日本推出新颜色型号，这是自2004年12月2日NDS发售以来，任天堂第一次正式推出NDS的彩色型号。新颜色共有4种，分别是预定将于3月24日发售的纯白色、石墨黑，以及将于4月21日发售的松绿蓝和糖粉红。新颜色主机的售价仍与最早的灰色机一样为15000日元。此外值得注意的是，主机随机所带的触控笔的颜色并不是和主机同一种颜色，石墨黑、松绿蓝主机的触控笔为黑色，而纯白色及糖粉红所配备的将是白色的触控笔。



▲糖粉红色的版本似乎会很讨女孩子的喜欢。



▲石墨黑



▲松绿蓝

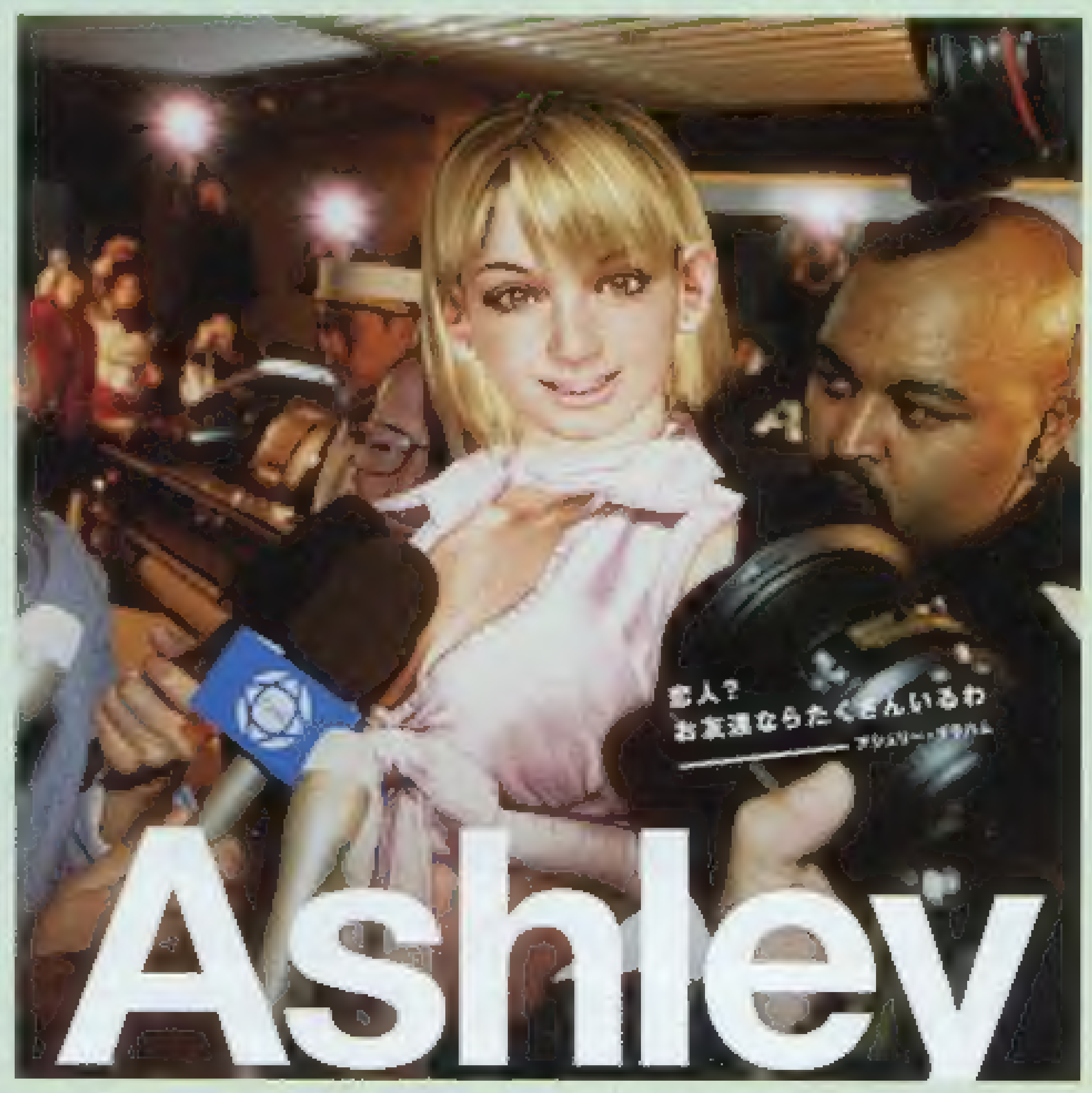


▲纯白色

《biohazard5》正式公布！

软件 《biohazard4》制作人小林裕幸透露新作的开发

日前，Capcom《biohazard4》制作人小林裕幸在采访中表示：“虽然还在计划中，但《bio5》是一定会制作的。”关于本作的剧情，小林说：“系列作1，2，3，及维罗尼卡主要讲的是和安布雷拉公司有关的故事。而《bio4》讲述的是安布雷拉公司被消灭6年之后的故事。也就是说，《bio4》之后就是系列作一个新的开始，而《bio5》将会延续4代的故事。《bio4》中的一些疑点也将会在《bio5》中得以解明。”关于新作的具体发售日及对应机种目前还没有确切消息。



▲《bio4》引入了一些新角色，但不知道像总统千金阿什莉这样的角色有没有机会再次于《bio5》中露面。

www.plumbook.cn

无处遁形的《潜龙谍影4》

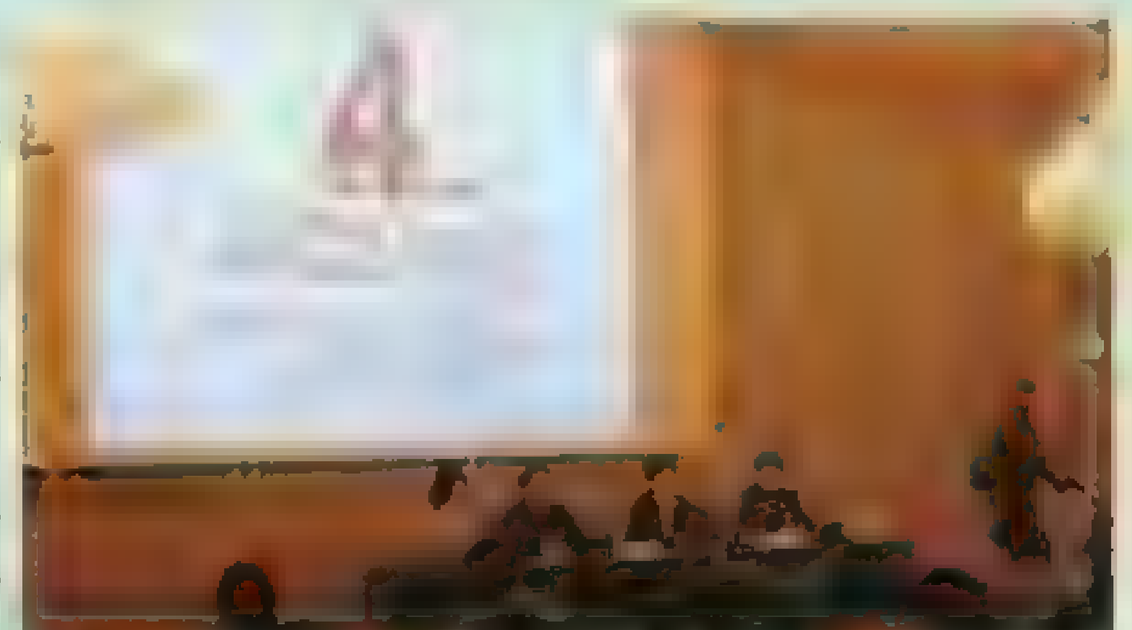
《潜龙谍影4》将是真正的次世代《潜龙谍影》

3月初《潜龙谍影3》在欧洲各地陆续上市，在德国柏林举办的该作首发仪式上，小岛秀夫首次公开确认《潜龙谍影4》(MGS4)的开发消息，并透露了部分该作的相关情报。



▲今泉健一郎是否能够不负众望将"《潜龙谍影》系列"发扬光大？相信大多数人脑子里都是一个问号。

首卖会上，Konami用幻灯片放映出了"MGS 4 BEGINS！"的字幕，而该作的两大要点就是："No Place To Hide！(无处遁形)"以及"No Place For Hideo！(没有小岛的份)"，小岛再次玩起了文字游戏，在"hide"之后加个字母"o"就成了"小岛"的日语发音"hideo"，"No Place For Hideo！"一句话也再度展示了他的幽默感。《MGS4》的设计概念主要围绕着"无所遁形"的主题，所谓的"无处循形"，并不是指本作将不再是潜入型游戏，"《MGS》永远都是潜入型游戏。"小岛谈到，"之所以说无处循形，是因为在新作那样一个环境中，你会第一反应会是 天哪！我该躲在哪里？但是当你在这样一个环境中成功躲藏的话，将会感到非常刺激。"此外他还表示，《MGS4》将会是系列作的次世代，次世代并不是指主机，而是指游戏的制作人，因为小岛秀夫将不会直接参与本作开发，而是担任本作的执行制作人，主要职责是行政管理。本作的producer一职将落在今泉健一郎身上，director则是名为Alan Smithee的人物，但小岛并未公布这个人物是谁，而美术设计仍然是大家熟悉的新川洋司。



▲《潜龙谍影4》中，将是"No Place To Hide！(无处遁形)"以及"No Place For Hideo！(没有小岛的份)"。

今泉健一郎表示，《潜龙谍影4》将会是一款面向次世代主机的游戏，并且将会是一个新系列的开始，主角仍叫做Solid Snake。另外本作的开发团队仍基本保持了原来系列作的开发团队，目前开发团队的工作就是不断地将他们的新想法进行实验。

《横行霸道：SA》狂销1200万

《GTA》新作创系列最高成绩，Take-Two利润暴增74%

Take Two在其2005财年第一财季(2004年11月1日至2005年1月31日)的财务报告会上宣布，《横行霸道：圣安德里亚斯》全球销量突破了1200万套，成为该系列销量最高的作品。此前PS2版《GTA3》和《GTA：罪恶都市》两作的累计销量也不过1700多万套。

本季度Take Two的销售额达到了5.025亿美元，去年同期为3.755亿美元，增幅为34%。虽然《横行霸道：圣安德里亚斯》是上个季度发卖的，不过在本季度依然长据欧美销量榜榜首，使得该公司在本季度的净利润达到了5520万美元，比起去年同期暴增了74%。目前Take-Two已经计划将《GTA》品牌大规模推广到亚洲市场。



▲连Take-Two自己都觉得意外，《横行霸道 圣安德里亚斯》竟然能够如此持续热销。

其他作品方面，Xbox和PC版《横行霸道：圣安德里亚斯》将于第三季度(5月1日至7月31日)之间发售，而PSP版的《GTA》新作也将会在该季度内上市。

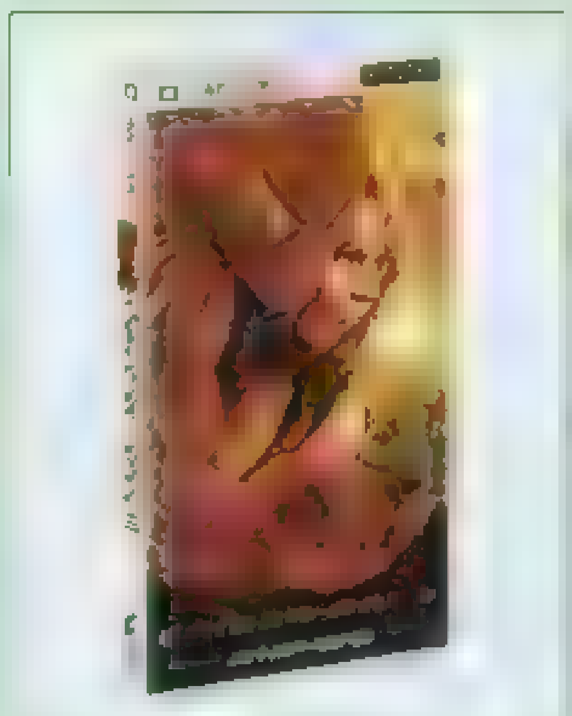
PSP的UMD电影发展顺利

日本27家厂商支持UMD影碟，美国狮门影业宣布加盟

3月3日，索尼正式宣布了UMD影碟在日本的发行计划。日本的UMD影碟将于4月13日正式上市，首批作品是《蜘蛛侠2》、《地狱男孩》和《生化危机：启示录》。这三部电影的售价为3800日元，与日本市面上普通的DVD电影价格相同。而索尼音乐娱乐部门也将会于4月13日推出对应UMD的多部MV(音乐电视)影碟，分别为Asian Kung fu Generation、Sayaka、Skoop OnSomebody、Soul'd Out、Sowelu、中岛美嘉及Rythem等歌手的MV新作品，这批MV影碟的售价为2940至4935日元之间。

索尼同时宣布，目前UMD影碟在日本已经获得27家厂商的支持，有5家厂商将会提供UMD影片编辑的相关工具。今后每个月将以大约3部新影片的速度在日本不断推出新的UMD影碟。索尼的UMD影碟除了可以通过PSP播放外，今后索尼也将会开放UMD影音格式，授权相关硬件商生产UMD影音软件播放器，使得UMD成为新一代标准便携式影音格式。

几日后，美国狮门影业也宣布加盟UMD，这是索尼电影之外美国第一家宣布加盟UMD影碟规格的电影公司。狮门影业推出的首批PSP专用UMD电影包括《死亡之屋》和《电锯惊魂》，以及经典动作片《全面回忆》(Total Recall，又名宇宙威龙)和《踏在浪尖上》(Step Into Liquid)。



▲《蜘蛛侠2》



▲《生化危机：启示录》



▲《地狱男孩》

《毁灭战士》电影即将在8月公映

主演确定为蝎子王"岩石"，最新细节透露



▲目前所公开的电影剧照，站在最开头的就是岩石所扮演的士官长。

人称"岩石"的世界著名摔跤选手德韦恩·约翰逊(Dwayne Johnson)曾经参与了多部电影的演出，并且在电影《木乃伊前传：蝎子王》中扮演主角蝎子王。3月初在"乔恩 斯图尔特美国每日秀"电视节目中为其新片《一酷到底》(Be Cool)做宣传时，他透露了自己的另外一部新片《毁灭战士》(DOOM)的最新消息。本片根据PC/Xbox游戏《毁灭战士3》改编(《毁灭战士3》讲述的故事与第一作相同)，讲述火星上的军事研究中心发生实验意外，因而打开了地狱之门。《毁灭战士》是游戏史上最具有影响力的游戏之一，因此其电影版的开拍也很受系列作FANS的关注。



▲厄本，《指环王》FANS应该能够一[illegible]。

岩石表示目前电影版《毁灭战士》的拍摄工作已经基本结束。本片由《致命摇篮》(Cradle 2 the Grave)的导演安德列·巴柯维亚执导，由环球电影投资拍摄。在该片中，岩石将会扮演一个特别行动队的士官长，而该队的队长一角则由《指环王》三部曲中饰演罗翰国统帅伊奥默尔的演员卡尔·厄本(Karl Urban)担任。至于岩石与厄本哪个才是主角目前并不清楚。之前有传言说，岩石在该片中扮演的就是撒旦乔装的士兵。

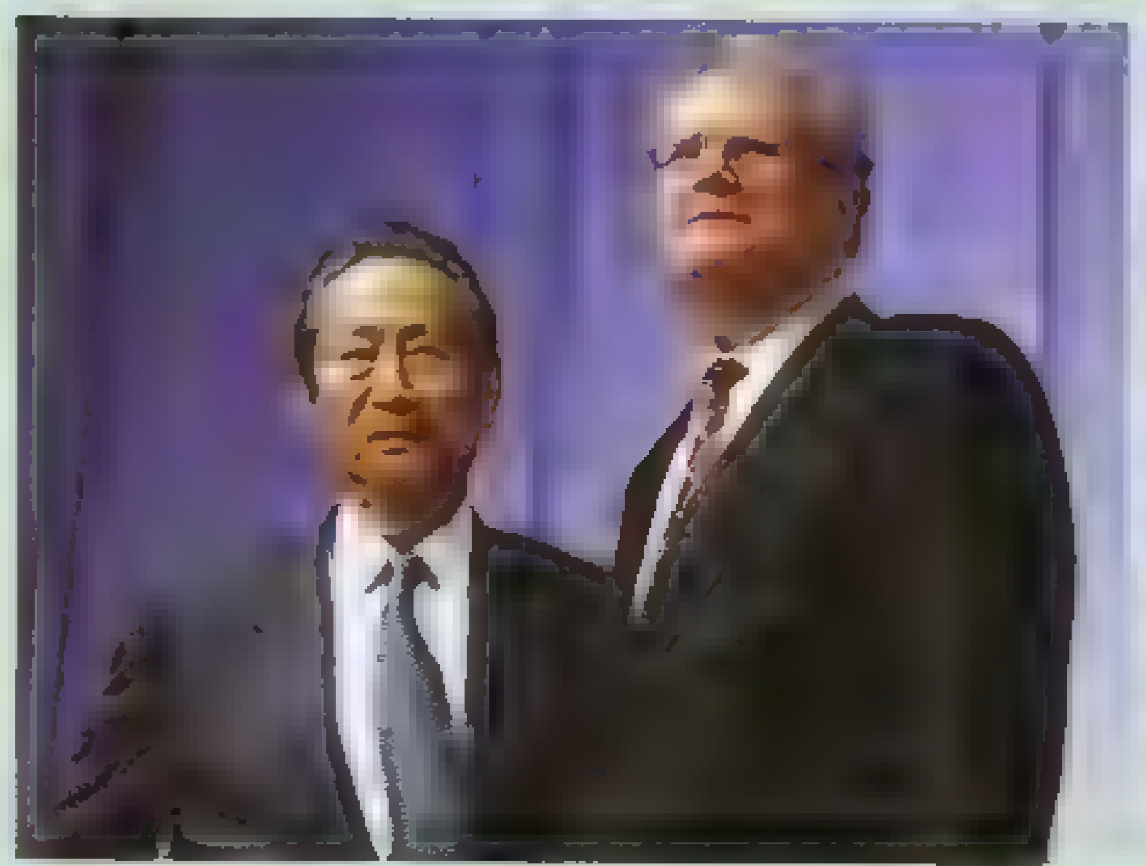
《毁灭战士》将会是一部R级(17岁以下需与父母同看)的电影，本片已经确定将于今年8月5日在美国公映。

www.plumbook.cn

索尼高层发生巨变！

索尼高层大换血，久多良木健辞去副社长职务

3月7日，索尼公司召开发布会，宣布集团会长兼首席执行官(CEO)出井伸之和社长安藤国威辞职，原副会长兼首席运营官霍华德·思特林格(Howard Stringer)及原副社长中钵良治将分别取代出井和安藤的职位。同时，SCE社长久多良木健也宣布辞去集团副社长的职务，以后会专注于游戏事业。这是索尼公司第一次聘用外国人担任公司的最上层领导，志在以新的经营面貌来解决家电产品部门一直以来的赤字问题。出井伸之将在6月22日的大股东会议之后正式宣布退任。



▲出井伸之与霍华德·思特林格

继任的索尼新CEO霍华德·思特林格1967年毕业于牛津大学，在美国三大广播公司之一的CBS任职。1997年霍华德就任美国索尼总裁，现任电影、音乐相关的娱乐部门执行负责人，去年他一手策划了米高梅电影公司的收购行动。

除了从副社长职务退任外，久多良木健也将会辞去目前其所担任的索尼家电及半导体部社长的职位。家电部的社长将会由索尼副社长井原胜美担任，他也是原先久多良木健作为索尼最高管理者候选人的最大竞争对手之一。井原胜美不仅将担任家电部社长，同时也将继续留任其索尼副社长职务。



▲左起分别为安藤、出井、中钵、思特林格以及井原

在索尼高层大换血的消息公布之后，业内人士对于CELL计划的前途表示担忧。由于此前久多良木健在索尼内部有极高影响力，而规模庞大的CELL计划也是由他一手促成。如今他又回到了专攻游戏业务的老路，权力和影响力大不如前，因此投资额巨大的CELL计划可能因此而受到影响。不过其后新任社长中钵良治表示："半导体开发对索尼来说是非常重要的，因此不会改变CELL的投资计划。"

《前线任务在线》终于定下发售日

Square Enix对应PlayOnline的第二部大作即将发售



Square Enix的网络RPG《前线任务在线》(PS2)经过多年的制作之后，终于于日前宣布本作的发售日定于5月12日。《前线任务在线》与PS2上的《最终幻想X》一样，游戏本身先按一般的软件销售，定价6800日元，之后要真正进入游戏，每月须交纳1344日元的月费。

《前线任务在线》是Square Enix名作"《前线任务》系列"的第一部网络化作品。玩家将操纵被称为Wanzer的机器人同其他玩家进行最多10人对10人的战斗。Wanzer的组装、角色的成长、与同伴的并肩对战，都是本游戏的魅力所在。《前线任务在线》早在之前就已经展开了公测，并在3月中旬进入测试的最后阶段，预计5月就可以完成对游戏平衡性的调整并得以发售。

冈本吉起、水口哲也加盟Xbox2

又有4名日本独立游戏制作人陆续加盟Xbox2

上期本刊报道《最终幻想》之父坂口博信目前正在为Xbox2开发两款大制作的原创RPG新作，相隔不久日本又有多名顶尖制作人宣布将会为Xbox2开发数款独占新作。



▲水口哲也

首先是Game Republic的社长冈本吉起以及Q Entertainment的首席创意官和制作人水口哲也同日宣布加盟Xbox2。冈本吉起是原Capcom的顶尖制作人，曾担任Capcom的副社长，他的代表作有《街头霸王》和《biohazard》。2003年冈本吉起宣布辞职，成立了自己的游戏制作室"Game Republic"，目前还与SCE合作将推出《源氏》。关于他所要开发的Xbox2游戏，他表示新作的目标是"无论谁都会完成游戏"，不过这并不是指游戏会非常简单，而是指游戏将会非常有趣，让人不知不觉就完成了游戏。

水口哲也是原世嘉知名制作人，开发了《世嘉GT》、《世嘉拉力》等系列，后来又以《太空频道5》、《REZ》等音乐型游戏而闻名。2003年底水口哲也脱离世嘉成立了自己的制作室Q-Entertainment。关于正在开发的Xbox2游戏，他谈到他想要开发的是一款能让玩家的情感受到强烈刺激的作品，对于他而言，最大的挑战并不是如何发挥游戏主机的最高机能，而是如何才能充分使用新的表现力来感动玩家的心。



▲冈本吉起

就在冈本吉起与水口哲也宣布加盟Xbox2几日后，坂口博信宣布两位Square Enix著名制作人将会加入Mistwalker，投入之前所公布的两款Xbox2独占RPG的开发工作中，他们是福川大辅及荒川启至。福川大辅曾经参与开发了PS版《最终幻想战略版》和《圣剑传说》，而荒川启至从《最终幻想VII》就开始担任"《最终幻想》系列"的3D人物建模师，是Square的首批建模师之一。

Square Enix不务正业？

S·E公开根据摇滚乐团制作的《重金属惊雷》



▲这是目前所公开的惟一一张和游戏相关的CG画。

日前Square Enix在涉谷召开的"Heavy Metal"发布会上公布了一款叫做《Heavy Metal Thunder(重金属惊雷)》的新作。该作根据Sex Machinguns摇滚乐队的同名新专辑制作。从目前公开的首张设定图可以看见一个手持吉他、设计极其古怪的机器人，从设定风格来看，本作可以说是Square Enix史上最为另类的作品。在现场公布的宣传动画中可以看到巨大的机器人、战斗机等，动画制作得十分精良。不过该作的游戏类型以及其他基本消息均不明。

此外Square Enix还宣布将会进入电视节目制作领域，发表了他们的第一个电视综艺节目《Heavy Metal先生》，该节目将于今年4月5日开始在东京电视台播出，为每周二午夜放送，节目时间为30分钟。



▶个性张扬的Sex Machinguns摇滚乐队

www.plumbook.cn

新闻短波

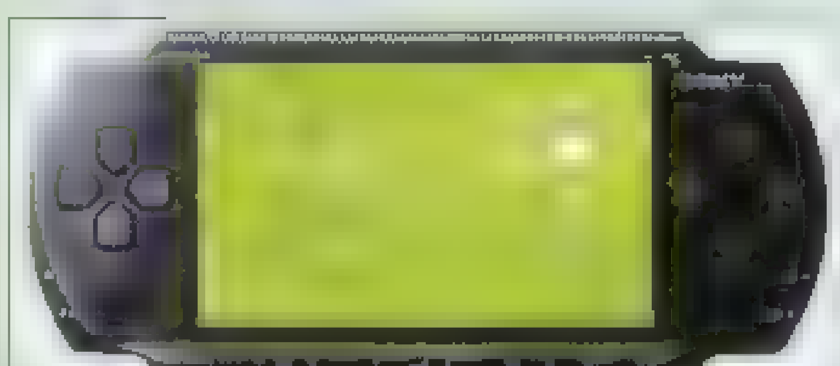
■美国技术研究所的分析师PJ McNealy表示，GBA的正统后续主机可能将会在今年底上市，售价将与GBA SP持平，为99美元。届时GBA SP的价格将会下调到49美元。该主机将会兼容GBA游戏。不过任天堂并未证实PJ McNealy的猜测。

■Namco宣布，其人气音乐游戏系列《太鼓达人》将会推出动画版《黏土动画 太鼓之达人》。该系列动画片将于4月4日开始在日本各大电视台播出，包括日本CS广播的"儿童・动画专门频道"的"Kid's Station"节目等。这部动画由Namco旗下的日活公司制作。并且日活今后也将会推出更多由Namco知名游戏改编的动画作品。



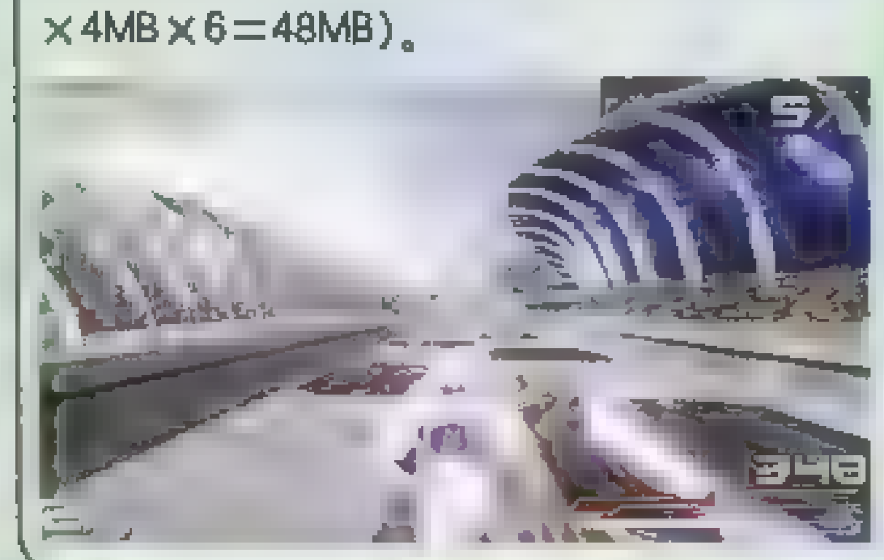
■著名业内观察家、Wedbush摩根证券的Michael Pachter在"游戏经济中的赢利性定位"会议上表示，他从索尼内部获得消息，索尼目前正在开发搭载50GB硬盘的新型号PSP。该新型PSP的样机可能将于今年年内完成，要到明年才会开始量产。不过索尼方面并未证实该消息。

■3月7日，美国索尼正式宣布了面向PSP的网络音乐下载服务。索尼电影的副主席Yair Landau在Hollywood Digital Living Room论坛的演讲中表示，PSP将会对应索尼的网络音乐下载服务"Connect"。Connect提供了50万首音乐的付费下载，每首收费为0.99美元。用户可以将音乐下载到索尼的各种数码音乐播放产品中。



■据《西雅图时报》报道，《光环》系列的开发小组为了制作《光环3》而增加制作人员。人数将增至现在(65人)的两倍。

■据日本零售商店员的网络日志透露出来的消息显示，将于4月7日发售的PSP竞速游戏《WipOut Pure》今后每月将会提供2条新赛道和相关背景音乐下载。每条赛道的容量为4MB左右。这项服务至少将会持续6个月。也就是说要将这些内容都下载下来，玩家至少要准备一个48MB以上的记忆棒(2×4MB×6=48MB)。

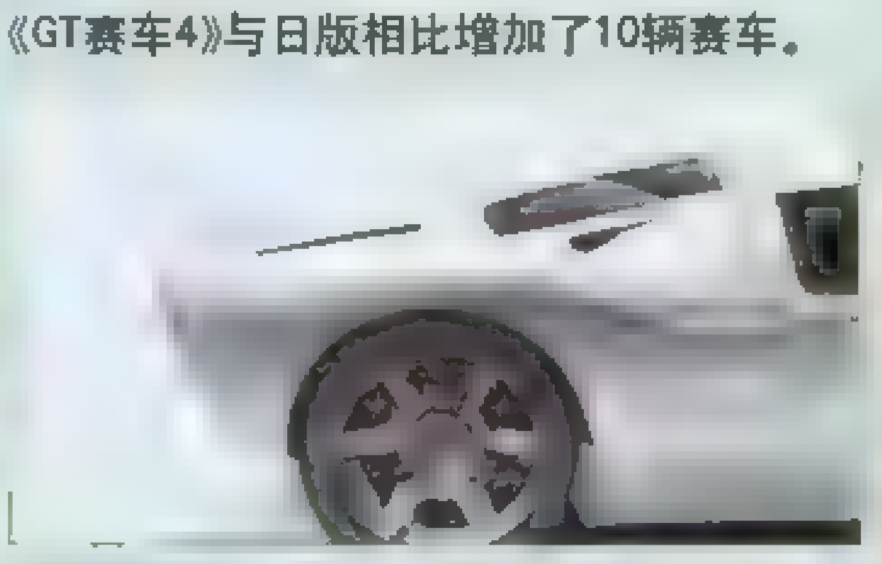


■Activision宣布《使命召唤》的两款续作目前已经在开发中，其中一款是PC游戏，还有一款是家用机游戏。家用机版新作并非之前的Spark Unlimited制作，而是由Activision内部曾经开发了《蜘蛛侠2》的Treyarch小组开发。Spark Unlimited目前已经与Atari签约，为Atari开发次世代游戏。

■美国ESRB评级机构设立了一个新的游戏等级"E10+"，该等级介于E和T级之间，适合"10岁以上人士"。这个等级的游戏具有一定程度的卡通化、幻想型暴力，并可能有轻微的性暗示话题。



■SCEE宣布，欧版《GT赛车4》的首日发货量为318万2535套，创造了欧洲游戏史上的单日最高游戏出货量记录。《GT赛车4》在欧洲还推出了与超薄PS2捆绑的套装。此外欧版《GT赛车4》与日版相比增加了10辆赛车。

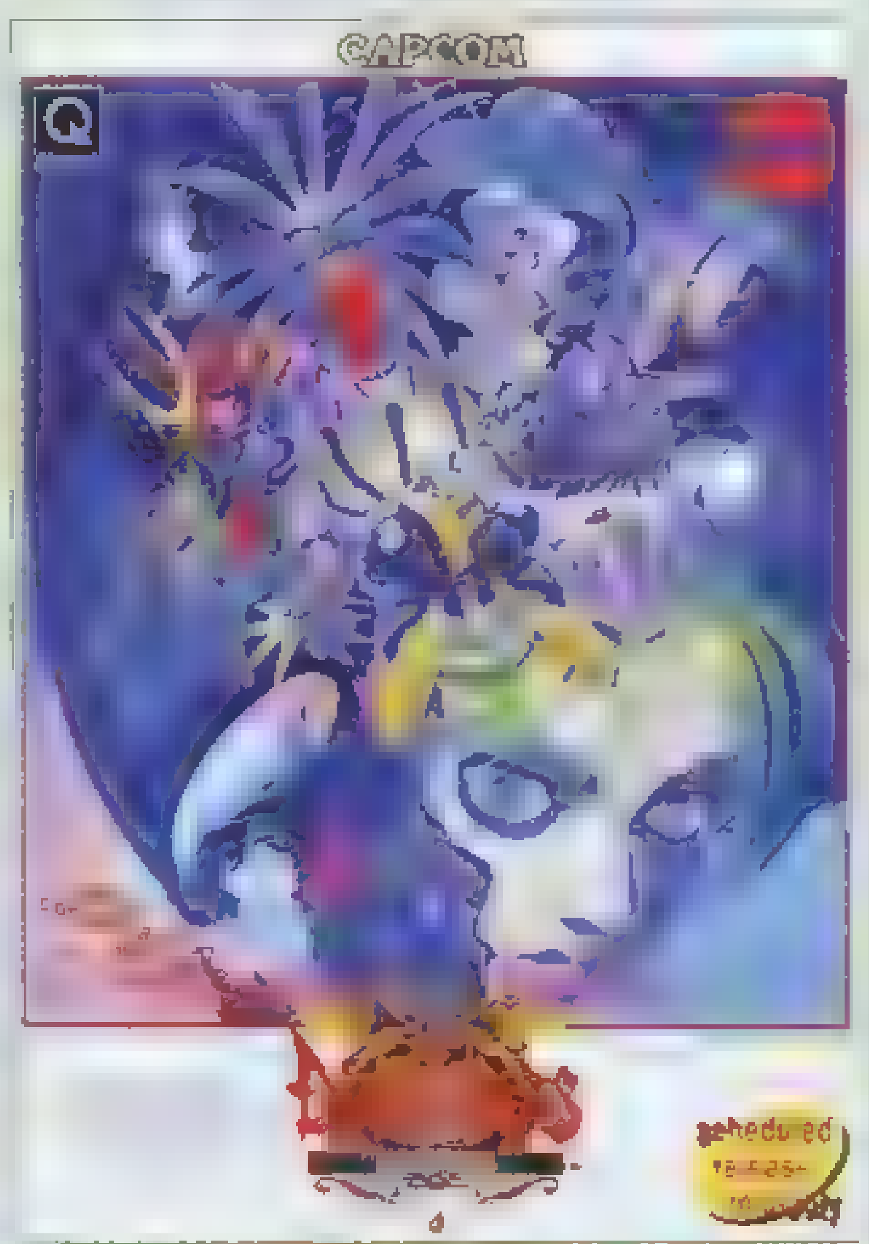


■育碧宣布已购买了微软游戏制作室的体育游戏技术、开发工具和源代码，这些源代码曾被用在微软的《NHL Rivals》、《NFL Fever》、《NBA Inside Drive》、《MLB Inside Pitch》等游戏中。微软游戏制作室方面的发言人表示，由于其自身开发的体育游戏缺乏市场竞争力，因而决定退出体育游戏市场。

■Square Enix于2月底宣布在北京设立正式的中国子公司"Square Enix中国"，负责统筹Square Enix在中国及亚洲地区的业务。原来的网星史克威尔艾尼克斯公司解散。

■诺基亚宣布将于近日公布其游戏手机N-Gage的第三代，到目前为止前两代N-Gage的全球总销量为150万台。

■Capcom《恶魔战士大合辑》将于5月19日登陆PS2，本作将收录自1994年以来《恶魔战士》在街机上的5部作品，并将加入对战模式、练习模式以及插画欣赏模式。



■SNK Playmore宣布将于5月26日推出格斗名作《饿狼传说 狼之标记》的PS2版，该作的街机版虽然已问世多年，但本作的优秀品质一直为玩家们所津津乐道。

■NGC瞩目大作《火焰之纹章 苍炎之轨迹》，日前又公布了新的战斗画面，本作预定4月20日发售。



■虽然美版PSP还要等到3月24日发售，但目前已经有美国的记者拿到了美版PSP游戏，并将其放到日版PSP上运行，结果是日版机可以玩美版游戏，由此确认，PSP游戏的确没有区码的限制，包装上的区码标志应该只是用来标识游戏的出版地区而已。

■Capcom的"无双"类的动作游戏《战国婆娑罗》(战国BASARA)，于日前公开了游戏画面，本作对应PS2平台，预定今年夏天发售。





■东芝公司发表了停止生产闪存卡Smart Media(SM卡)的声明。Smart Media由东芝公司于1995年开发，很多初期的数码相机都采用过该卡。

■推出时间一延再延的英国PDA式游戏掌机Gizmondo的发售日终于确定为3月19日，主机售价为229英镑，而Gizmondo的专用游戏售价依等级将有：9.99 英镑、19.99 英镑及29.99 英镑等3种不同价位。Gizmondo功能极为丰富，其搭载着2.8寸解析度为240×320TFT的液晶屏，内置数码相机以及可以充分发挥其3D游戏机能的Nvidia的GeForce 3D 4500 GPU！



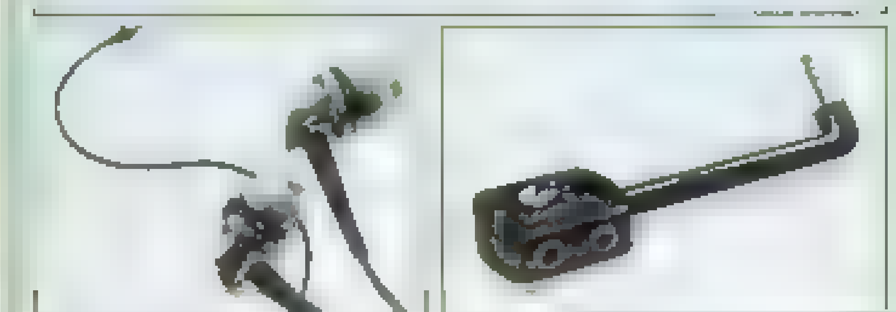
■韩国三星将于2005年底进入欧洲便携游戏市场，并与N-Gage展开竞争。

■SCEH董事长安田哲彦于日前透露，中国港台地区的PSP将在今年10月左右上市。今后SCEH也将会积极推出中文版PSP游戏。

■美国罗技于3月10日发布了数款对应PSP的相当精致的周边。包括：PSP外套，不用脱下外套也可以进行游戏，售价19.99美元，4月发售；PSP用便携音箱，为可折叠式，而且可以当作PSP站立支架，售价79.99美元，6月发售；PSP用立体声耳机，重音表现优秀，售价19.99美元，4月发售；PSP用音频分享口，可以让PSP的1个音乐输出口变成两个，从而能够对应输出到两副耳机上，售价9.99美元，5月发售。







■中国大陆版PS2将于3月18日推出新游戏《龙珠二世2》。

■英国的Eldos公司于日前宣布，原定将在PS2及PC上推出的《古墓丽影》最新作也将在Xbox2及PSP上登场，发售时间为2006年5月之前。本作的开发商仍是之前公布的Crystal Dynamics。

■光荣宣布将于3月30日推出《真・三国无双3》的PC版，可选择日英文语音，游戏字幕可以选择开或关，而且游戏的画面将大幅增强。



UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们尤其是"UCG新闻官"SOUL精选的1～2条短信新闻。加入方法如下：(5元包月)

中国联通用户 发送RB到9355700

中国移动用户 发送RB到3355700

www.plumbook.cn

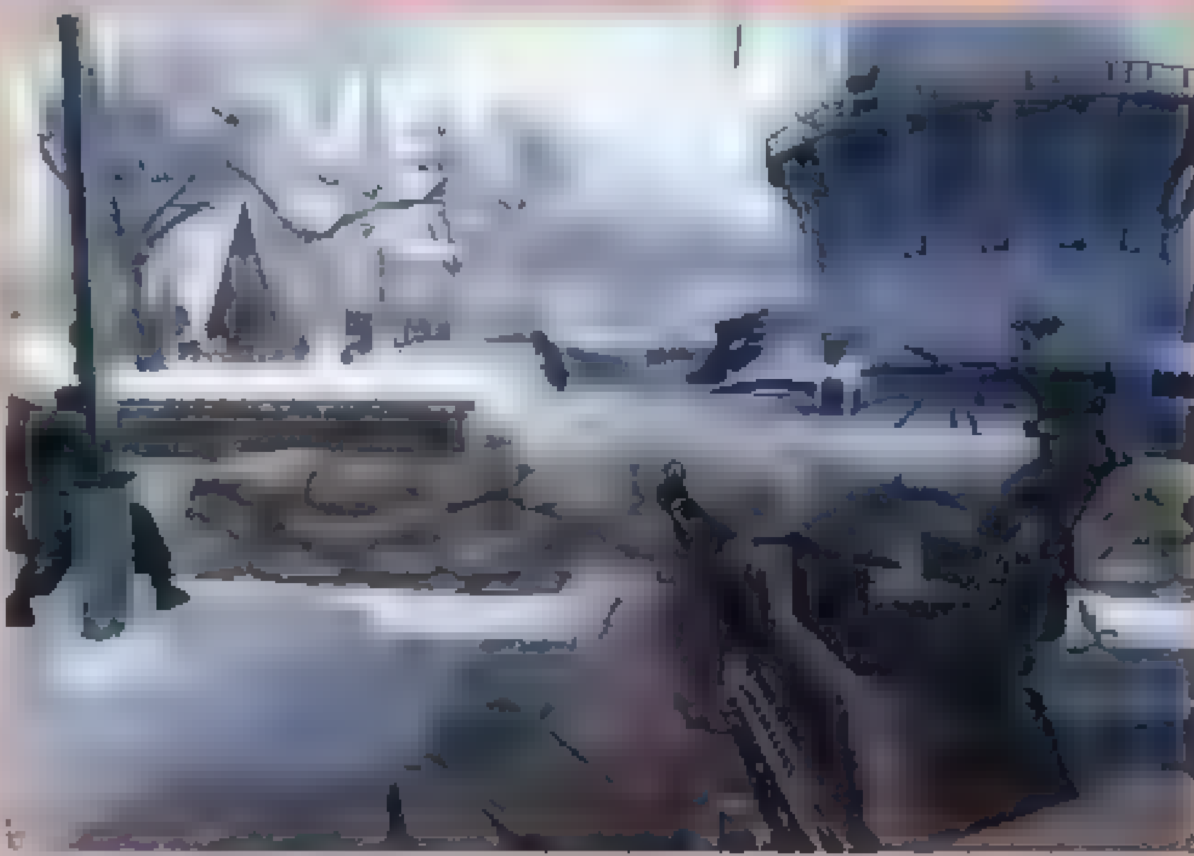
多机种　荣誉勋章：欧洲袭击　FPS

全屏可以同时出现50名敌人！

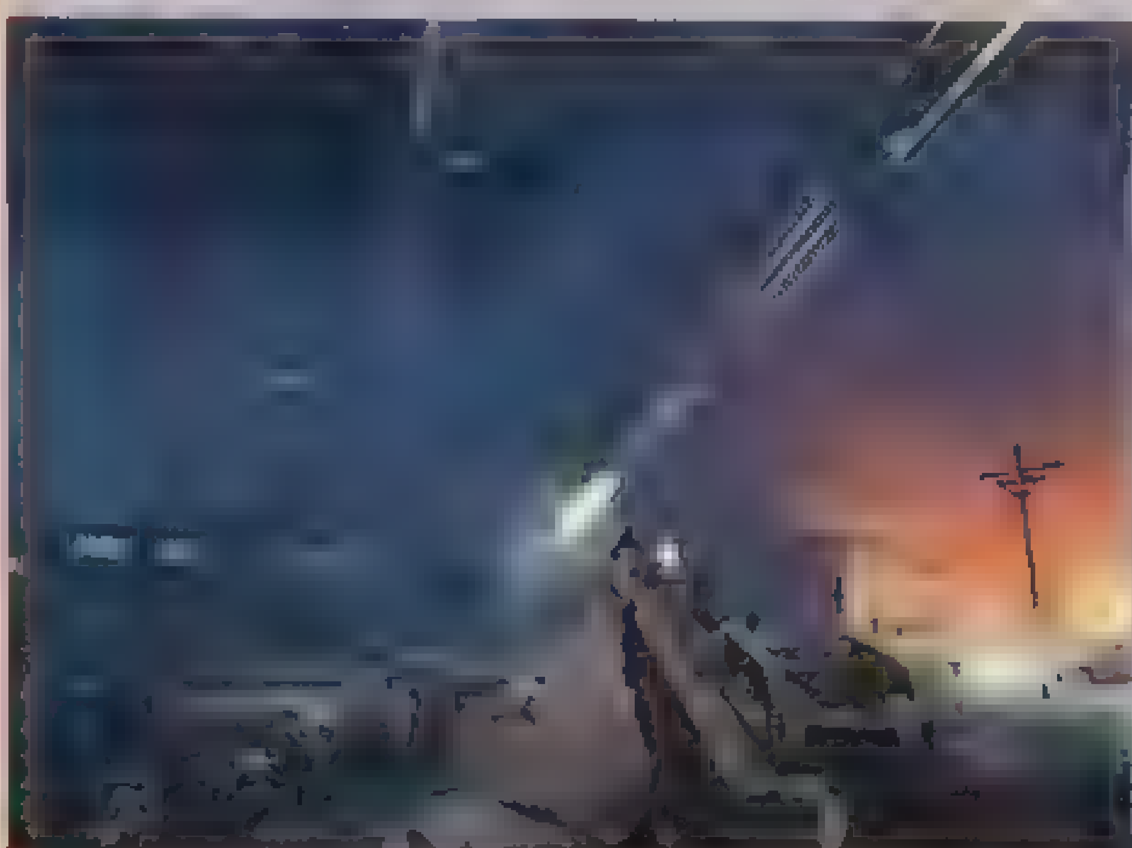
《荣誉勋章》(MOH)最新作终于正式公布！新作副标题名不再是之前所公布的《战狗》(Dogs of War)，而是《欧洲袭击》。

"《MOH》系列"曾经是家用机FPS游戏的急先锋，早在1999年及2000年，PS上的就曾推出过两作《MOH》，虽然在PS平台上的FPS表现力还比较有限，但《MOH》仍以其出众的品质被认可为当时家用机上最好的FPS之一。进入PS2时期，《MOH：前线》以及《MOH：日出》相续推出，而且系列作也开始面向多种平台，其中单是系列作在美国的PS2版销量，《前线》就有223万套，《日出》也有132万套。

作为系列作的传统，新作还是将时代背景设定在二战时期，而且所有的故事都根据史实来改编。不过本作将进一步发掘不为人知的二战隐秘战事，当然一些二战的著名战役也是少不了的，但是游戏中会以独特的角度来表现这些著名战役。在游戏方法上，EA表示，本作和以往几作《MOH》的最大不同点在于，以前你是在"玩过山车"，但现在则是在"玩主题公园"。也就是说，以往的《MOH》游戏过程一般都是单一路线的，而现在的《MOH》将是开放场景式的，这样你每次进行游戏都可以尝试新的路线、新的玩法。现在的单机FPS游戏似乎开始流行小队作战，《欧洲袭击》同样引入这一要素，不过这里控制队员的指令会非常简单，比如分散、追敌、掩护后方等。当然，加入了小队系统之后，敌人数量也会布置得足够多来让你消灭，EA表示这次全屏最多可以同时出现50名敌人……(PS时期的《MOH》只能同时出现2名敌人)可想而知场面将会有多么的壮阔，多么的激动人心！



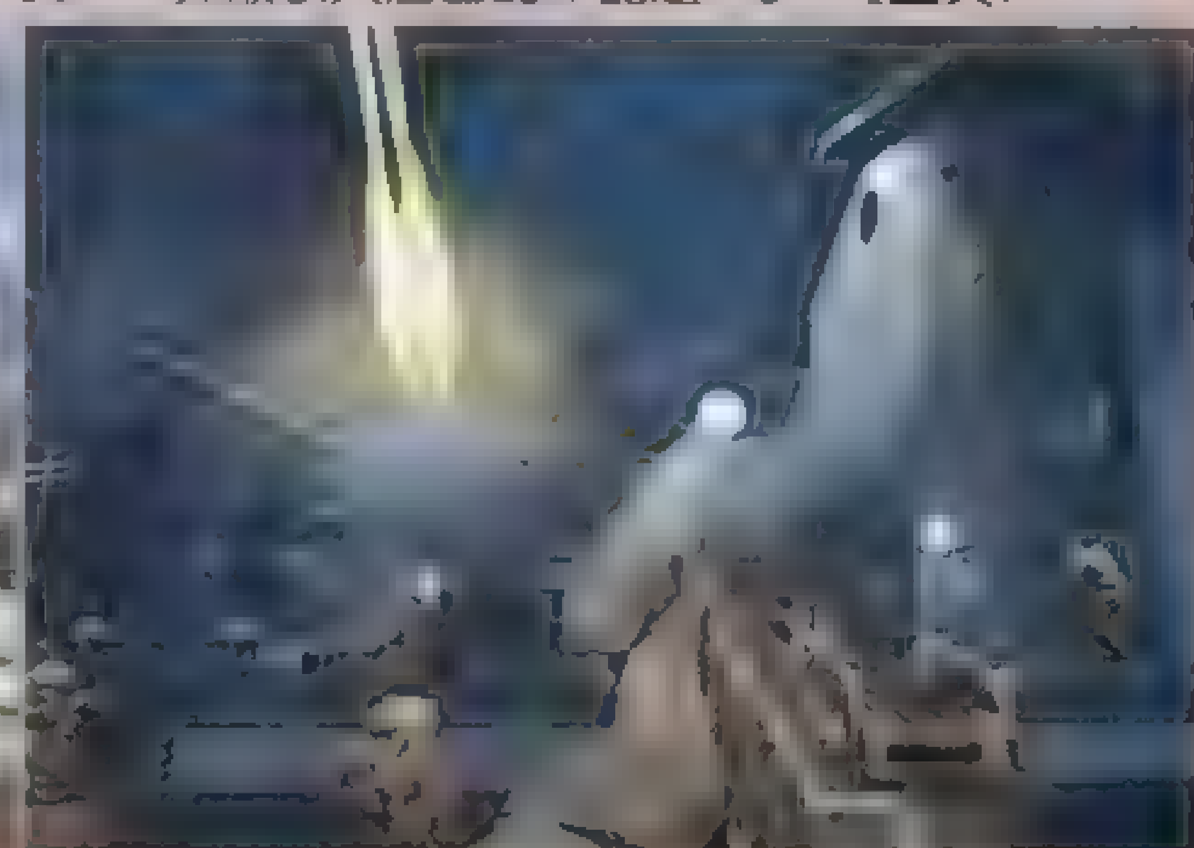
至于本作的游戏画面，其实从现在所公布的首批画面大家已经可以看得很仔细了，这的确是业界顶尖水平的，《荣誉勋章：欧洲袭击》必将成为2005年家用机FPS界最引人注目的作品之一。【■文：SOUL】



▲系列作每代都有数百万套的销售成绩　但本作仍力求创新。



▲令人吃惊的画面素质，这就是对现有家用机机能的充分挖掘。



▲从这次所公布的画面就可以体会到　本作的场景非常宽阔。

PS2　龙之力量　S·RPG

土星经典100人VS.100人大战的回归！！



作为1996年世嘉土星机(SS)的S·RPG代表作之一，《龙之力量》精美的人设、宏大的剧情受到了广大玩家的好评，其最具特色的百人对百人的战斗场面也开创了战略模拟类游戏战斗的先河，至今还有人津津乐道。现在这款佳作将会在PS2上复苏，并且将进行大幅度的强化！首先是追加多达150张剧情插画，由于主机机能的提高，插画的精细程度有了质的变化，登场角色中有170多名角色进行了重新描绘。其次是新版中人气声优的加盟，井上喜久子、高乃丽、高桥广树等人气声优将在游戏中倾情演出，游戏中语音大幅增加，开场、结局、重要情节等都实现了全语音。另外，游戏中的登场人物从原SS版的400多人增加到600多人，更加完整地讲述了游戏的剧情，并且还会有PS2版专有的原创角色加入，让人备感期待。【■文：邪魔天使】



▲剧情插画都经过了重新绘制，可以看出，新的插画更加精美了。



▲百人对百人的激战！机能的提升让游戏的画面更精致，战斗中每个士兵的表情都看得很清楚。

PS2　武器种族传说　FTG

新漫画强力登场，动画游戏三连发！



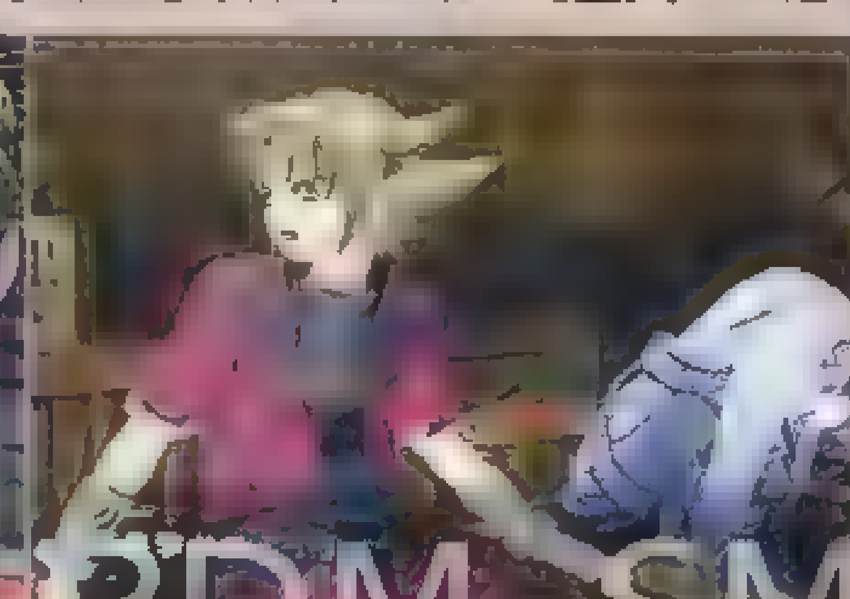
《武器种族传说》是连载于日本漫画杂志《月刊COMIC BLADE》上的一部少年漫画，作者为东麻由美(代表作：《星之海洋》)。而在本作的7本单行本总销量突破150万大关时，商家们也从中看到了商机。除了动画版将在4月5日开播外，《武器种族传说》也将推出PS2版以及GBA版两款游戏，类型分别为FTG以及AVG。

漫画围绕着能通过"同契化"与人类融合、并会与签订契约的人类并肩战斗的种族——Erementar而展开。当身为红山猫空贼团的库德遇到身为七煌宝树(Erementar的最强七人)之一的蓝发少女琳时，波澜壮阔的冒险之旅也自此开始。

以格斗为游戏类型的PS2版游戏采用了卡通渲染技术，原著的大部分角色都会在游戏中登场，而"同契化"等漫画中的卖点也将在游戏里得以重现，玩家可以与不同的Erementar订立契约，而你选中的Erementar也将化为武器与你并肩作战！【■文：卡伦】



▲当玩家与Erementar的精神状态同步化达到最高点时，就可以进入"返"模式并使出超必杀技。



▲原作中的经典场面将会在剧情模式中以3D画面进行重现。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

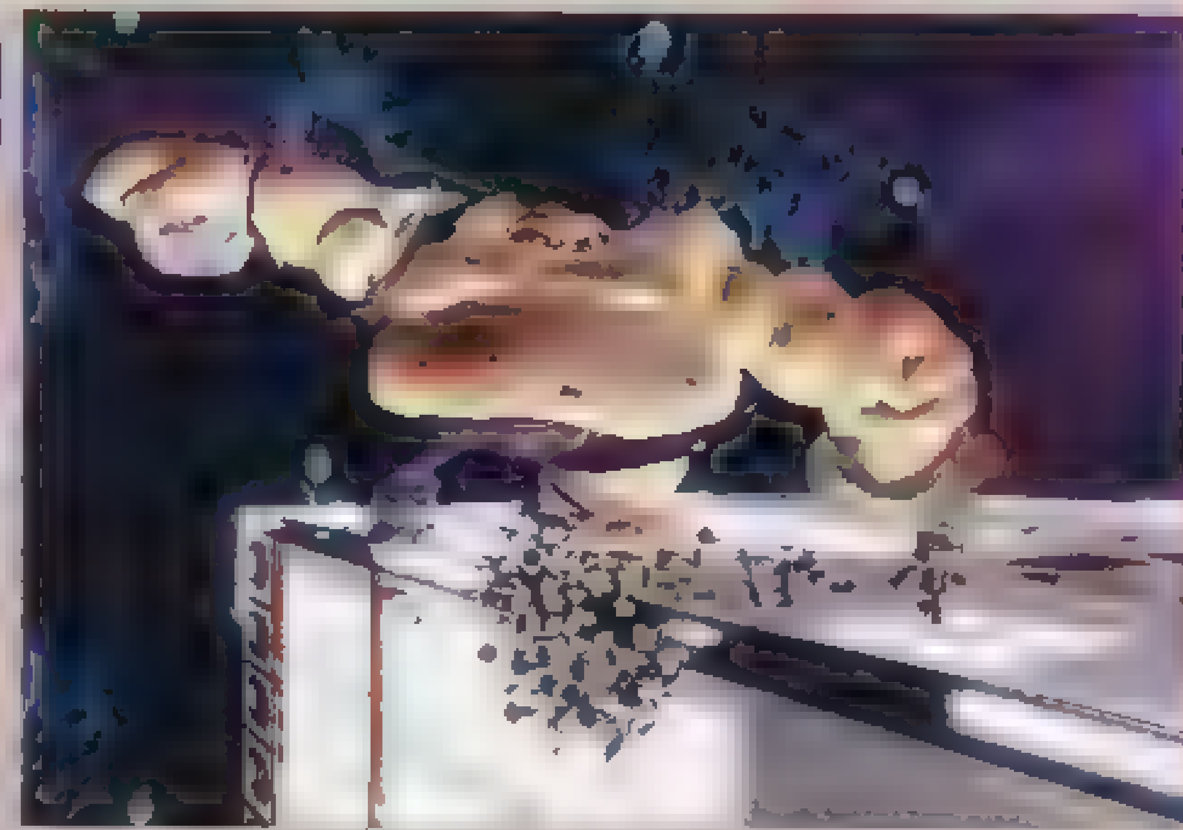
2002 E3最佳原创游戏历时3年终将面市！

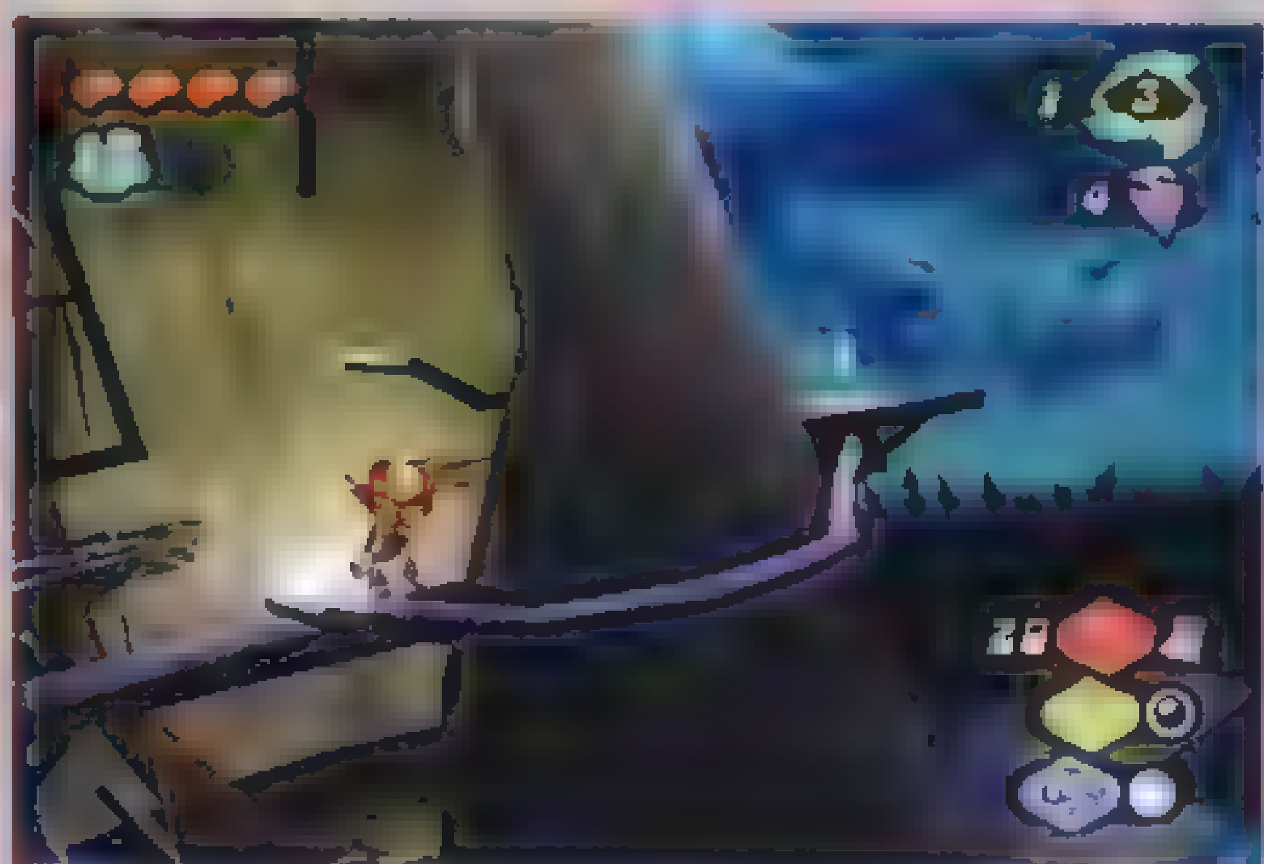
多机种 脑航员 ACT
Psychonauts Majesco 美版 2005年4月19日

自在2002年在E3上公布以来，《脑航员》(Psychonauts)就大获美国媒体的关注，并一举荣获2002 E3最佳原创游戏桂冠，但此后本作一路延期，直到现在，发售日才正式确定于2005年4月19日，从公布至今历时近3年！而《脑航员》实际的开发时间更在5年以上！游戏的发行商也从微软改为Majesco，游戏因此能够同时对应PS2平台……

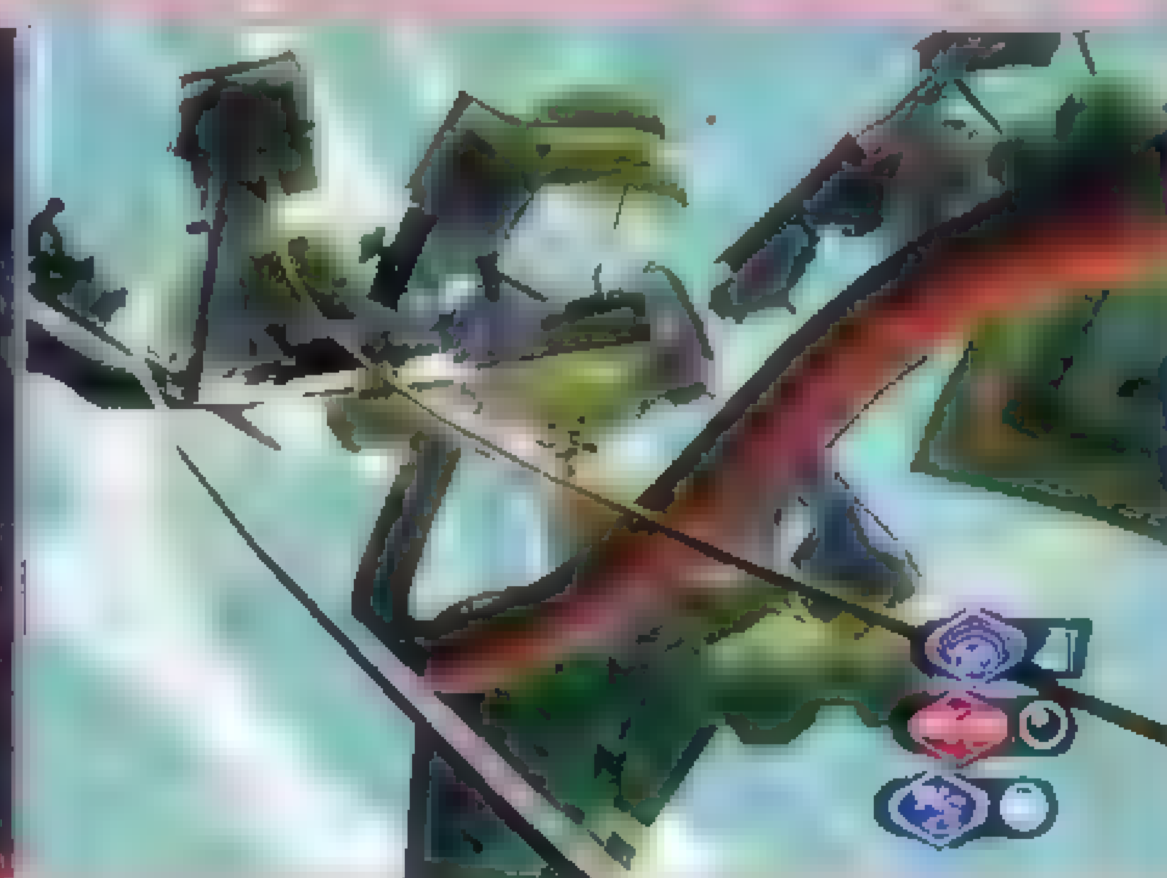
在介绍《脑航员》之前，大家首先应该先了解一下《脑航员》制作班底中的一位人物——Tim Schafer，这位具而传奇色彩的冒险游戏大师曾在上个世纪在PC平台上创造了许多辉煌，LucasArts发售的冒险游戏大作《极速天龙》(Ful Throttle)及《神通鬼大》(Grim Fandango)等作就出自他的手笔，2000年，他独立出来并成立了自己的制作公司Double Fine Productions，新公司的第一款作品就是这款《脑航员》！

既然是E3最佳原创游戏奖得主，《脑航员》游戏中当然不乏各种创意了，而且其个性十足的设定及游戏性也令人啧啧称奇。游戏虽然出自冒险游戏大师之手，但本作游戏类型具体来说算是冒险动作游戏。游戏名《脑航员》指的就是负责维护人们精神世界和平的卫士，而我们的主角雷兹(Raz)就是一位梦想能够成为脑航员的人，于是他混进了一个旨在帮助孩子们成为脑航员的夏令营中，接着疯狂的事情发生了……游戏实际的进行方式像是一般的平台类游戏，你可以在精神世界中跑、二段跳、攀爬等，但游戏真正个性的地方在于主角与其他角色互动时所表达出来的独特个性和幽默感。比如要进入夏令营中的课程，你必须进入老师的大脑，在这里，你会碰到老师脑中胡思乱想的事情、老师所隐藏的秘密以及老师的感情负担等等，是不是感觉蛮有趣的？本作马上就要在4月份发售了，几年的等待终于到头了。［■文：SOUL］

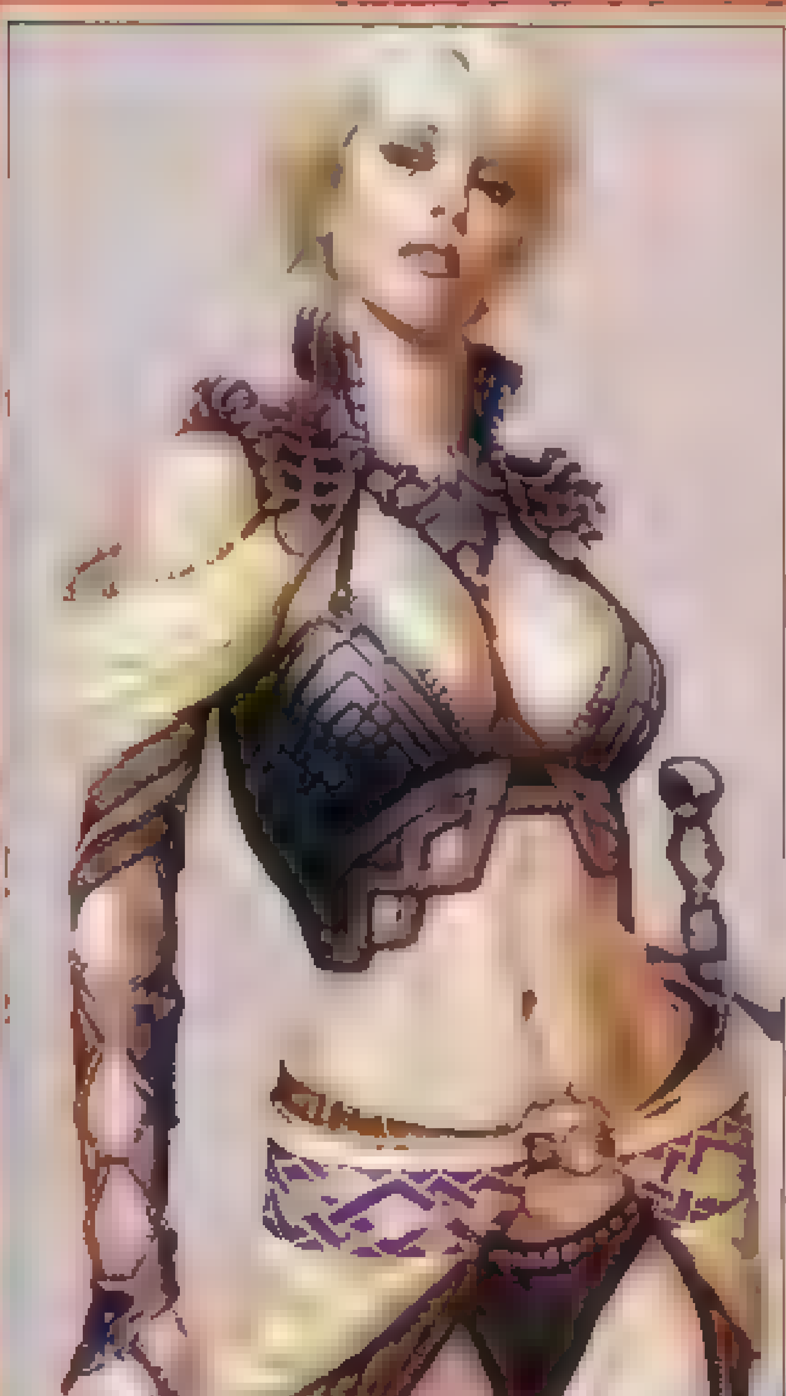

▲怪异？还是有创意？两者的定义有时只有一线之隔。


▲作为脑航员，雷兹必须在人们的精神世界中进行冒险。


▲既然是精神世界，那么这个世界光怪陆离也是应该的。


▲不仅仅这个世界本身匪夷所思，雷兹用来冒险的工具也稀奇古怪。

《DOOM》之父参与打造的美式RPG！



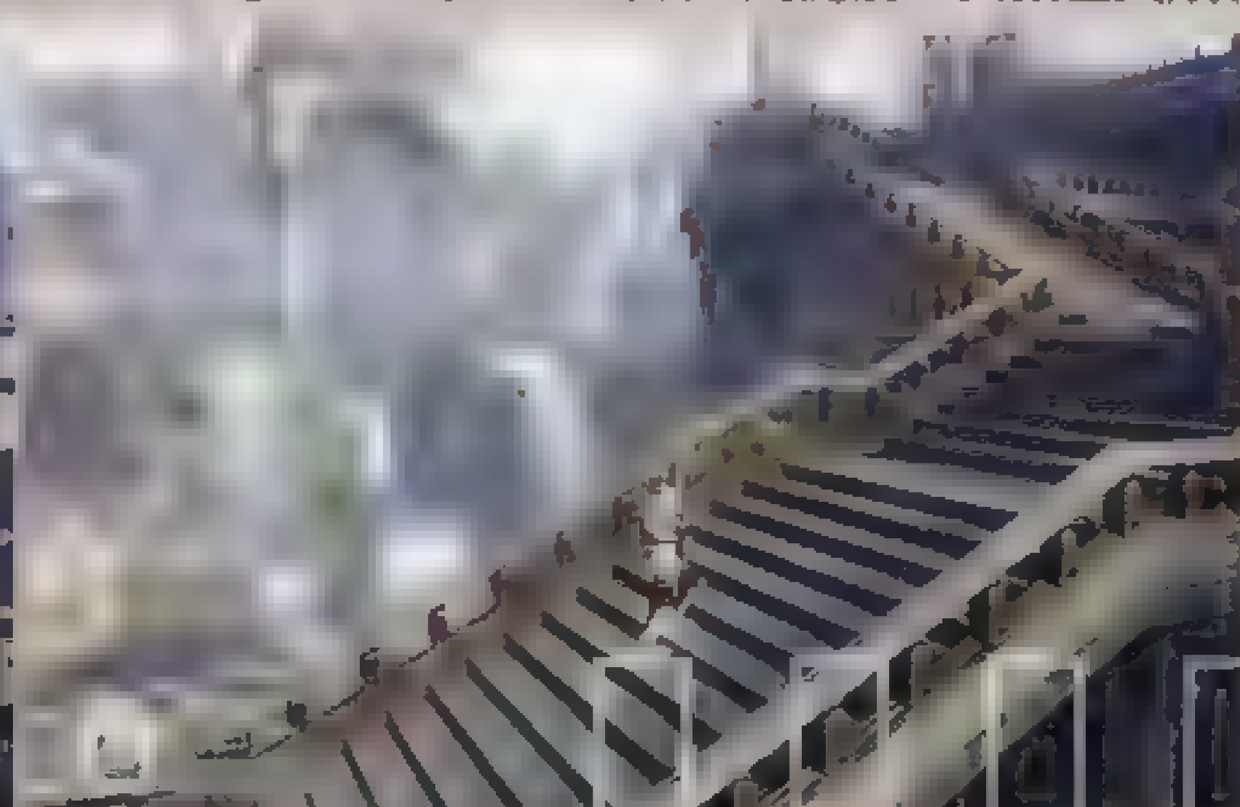
多机种 刚雷传说 七大悲痛 A·RPG
对应PS2 Xbox Gauntlet Seven Sorrows Midway 美版

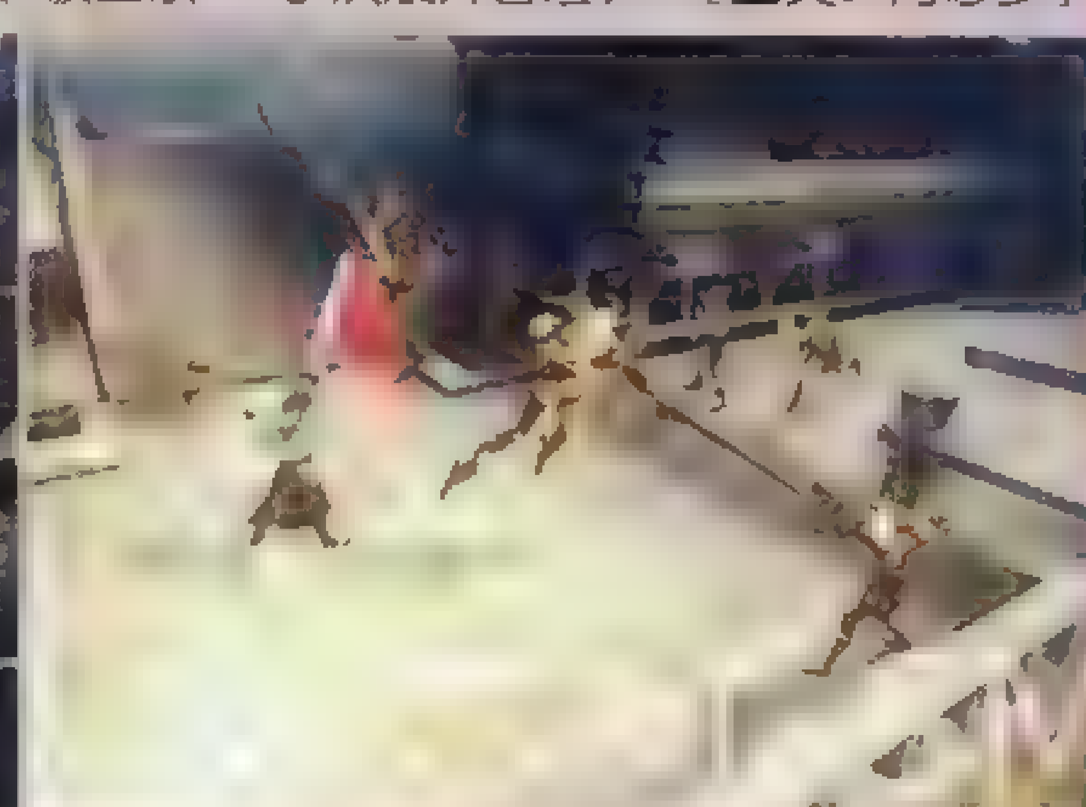
《Gauntlet》是一个历史悠久的系列，它的第一作于1985年就已经在街机上和玩家们见面了。一直以来，这个系列的作品都是以充满了探索要素的动作游戏形象出现在大家面前，而中世纪风格的勇士打败魔王的故事以及4个不同职业、不同个性的主角也都是玩家们津津乐道的保留要素。如今，Midway请来了《雷神之槌》和《毁灭战士》之父约翰·罗梅洛(John Romero)以及来自制作过《冰风谷》等知名美式RPG的原黑岛工作组的乔什·索亚(Josh Sawyer)，两位大腕联手打造全新的《Gauntlet》！

作为系列的新起点，本作在保留经典要素的基础上增加了很多全新的内容。原本以动作要素为主、探索要素为辅的游戏形式，这一次会进一步强调RPG探索成分，引入经验值要素，令玩家能够体验到和主角一同成长的乐趣。系列一直以来作为主角的4大类型人物依旧保留了下来：肉盾型的战士、身材惹火的女武士、武功高强的术士以及贪吃的精灵！除此以外，本作还将新增2个全新的职业(角色)，不过到目前为止他们的具体情况还没有公开。在故事方面，我们看到的将不再是传统的救世传说。故事会从主角们前一次救世失败、被囚禁在古树之下开始，控制了整个世界的邪恶皇帝突然良心发现，将主角们释放了出来，要求他们帮助自己恢复世界本来的样貌。于是一次因果颠倒的大冒险就此开始了！

游戏画面采用了全新的引擎，无论是人物建模还是环境贴图都相当细致，玩家在游戏的时候将会惊讶于画面的靓丽出彩！不过相信对于FANS来说，本作最让人惊喜的地方就在于它在系列中首度实现了在线模式！玩家将可以与伙伴组成4人小队展开冒险！［■文：阿修罗］


▲能够实现远程网络合作游戏，对于A·RPG来说，这是一个新的尝试。


▲有约翰·罗梅洛的加盟，《七大悲痛》的画面就有了绝对的保证。


▲距离游戏发售还有至少半年，相信E3上还会有更多消息。

www.plumbook.cn

PS2 武藏传 II

03.15 A CERO 全年龄

- Square Enix
- 39.99 美元
- 无对应周边





与前作相隔了7年后，全新的《武藏传 II》终于到来。本作采用了最新的“漫画渲染”图像引擎，让游戏的角色和场景都有着更加新鲜的动感。除了同样找到前作的角色设计者野村哲也绘画全新的角色外，游戏的另一个卖点就是主人公武藏那丰富多彩的动作。除了普通的砍和跳跃外，更以学习敌人技能的“见切”替换前作的“Getin”，希望能发挥到同样的重要性。由于这次是美版先推出，所以日语苦手的玩家就不会对游戏的故事满头疑问了。



PS2 幻域战记

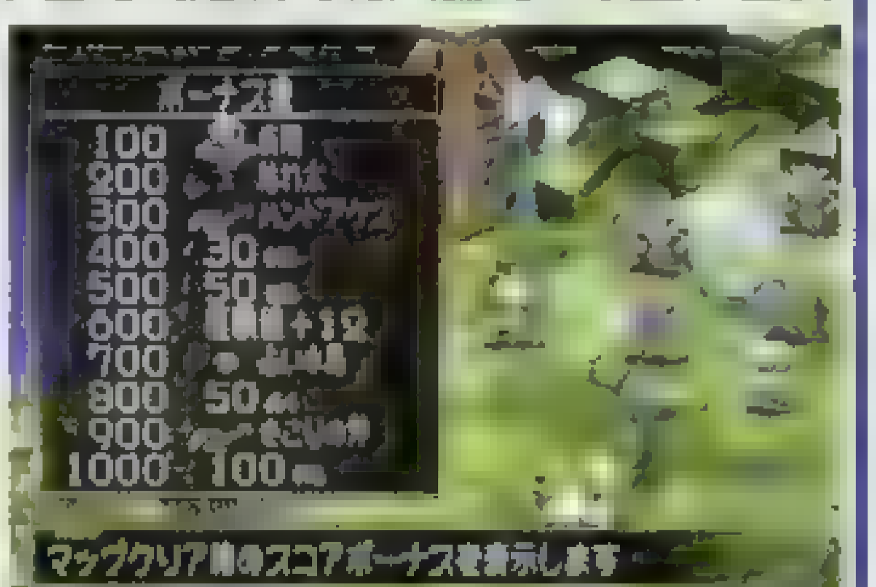
03.17 A CERO 全年龄

- 日本一 Software
- 6800 日元
- 无对应周边





在现今这个 S·RPG 类作品屈指可数的年头，日本一 Software 的游戏可以说是黄土中的一棵小草。继去年的《灵武战记》获得了玩家好评后，新作《幻域战记》也即将与大家见面。这次的游戏模式有了极大的强化，加入了交通工具、基地式建筑物和大量的新职业，在战斗时发动的技能更是夸张得能把整个地图转起来。除了依旧由原田雄一设计角色外，还请来了日本知名的画家参与插画的绘制，所以玩家们一定不要错过这款自由度十分高的作品哦！



PS2 战神

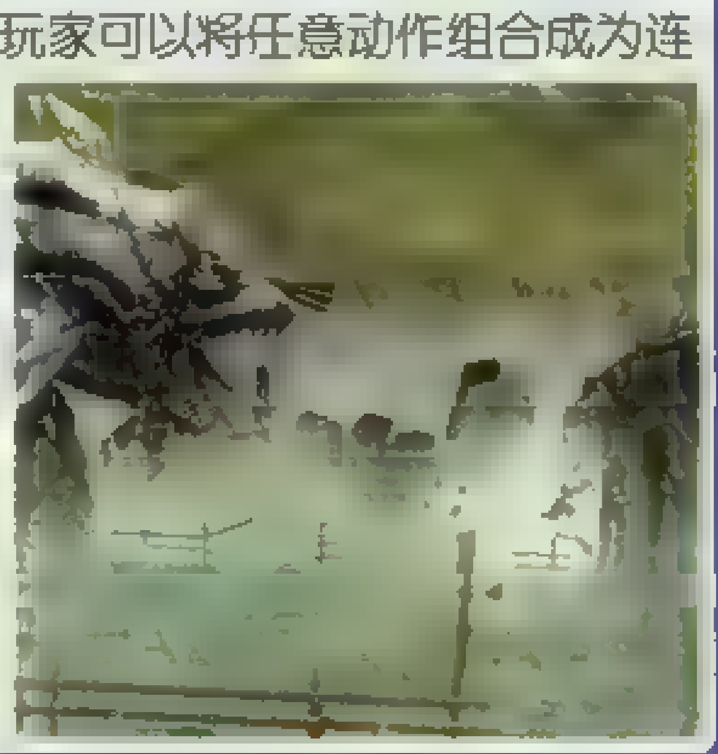
03.22 A ESRB M 17岁以上

- SCEA
- 49.99 美元
- 无对应周边





今年春季 SCEA 在北美的重头戏之一，以希腊神话为题材，讲述斯巴达战士诛灭战神阿瑞斯的故事。游戏在不少方面借鉴了《鬼泣》的特点，强调动作的爽快感和演出效果，玩家可以将任意动作组合成为连续技，甚至可以发动100连击的超强攻势。本作的画面表现非常出色，游戏中共有6大世界，场景恢宏壮阔。BOSS 体型巨大，并且 BOSS 战的打法也非常丰富，需要借助周围环境的特征。本作的解谜要素也非常丰富，设计极为独特。



NEW GAME SCHEDULE 新作发售表

2005 年 3 月 8 日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）：

100 美元＝827.65 元人民币　　100 日元＝7.89 元人民币

100 欧元＝1095 元人民币　　100 港币＝106.07 元人民币

红色字体：受注目游戏

注 1：本表所收录的游戏发售时间为 2005 年 3 月 15 日～2005 年 4 月 29 日。

注 2：推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

注 3．游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

PlayStation2

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
3月					
15 日	极度冰寒	Cold Fear	Ubisoft	ACT	49.99 美元
15 日	汤姆·克兰西 彩虹六号 Lockdown	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	ACT	49.99 美元
15 日	武藏传 II	Musashi Samurai Legend	Square Enix	A·RPG	39.99 美元
17 日	海贼王 GRAND BATTLE! RUSH	ONE PIECE グラバト! RUSH	Bandai	ACT	6800 日元
17 日	NANA	NANA	Konami	SLG	4800 日元
17 日	太鼓之达人 TAIKO DRUM MASTER	太鼓の达人 TAIKO DRUM MASTER	Namco	MUG	3500 日元
17 日	太鼓之达人 TAIKO DRUM MASTER（太鼓形控制器同捆版）	太鼓の达人 TAIKO DRUM MASTER	Namco	MUG	6100 日元
17 日	激情赛车	ENTHUSIA ～PROFESSIONAL RACING～	Konami	RAC	6980 日元
17 日	甜蜜季节	すいーとしーずん	Takuyo	ETC	售价未定
17 日	鲨鱼帮	シャーク・テイル	Taito	ETC	5800 日元
17 日	幻域战记	ファントム キングダム	日本一 Software	ETC	6800 日元
17 日	幻域战记（初回限定版）	ファントム キングダム（初回限定版）	日本一 Software	ETC	8800 日元
17 日	斗鱼	The Rumble Fish	SEGA	[illegible]	6800 日元
21 日	[illegible]	TimeSplitters Future Perfect	EA Games	ACT	49.99 美元
22 日	龙珠 Z 传说	Dragon Ball Z: Sagas	Atari	ACT	49.99 美元
22 日	战神	God of War	SCEA	ACT	49.99 美元
22 日	铁凤凰	Iron Phoenix	Sammy Studios	ACT	49.99 美元
22 日	光明之泪	Shining Tears	SEGA	A·RPG	49.99 美元
24 日	世界足球 胜利十一人 8 网络对战版	WORLD SOCCER Winning Eleven8 LIVEWARE EVOLUTION	Konami	SPG	6980 日元
24 日	恋爱时光	ライク・ライフ アン・アワー	GN Software	AVG	6800 日元
24 日	恋爱时光（初回限定版）	ライク・ライフ アン・アワー（初回限定版）	GN Software	AVG	7800 日元
24 日	武装特骑！ 相克的真实	Get Ride! アムドライバー 相克の真実	Konami	ACT	5800 日元
24 日	杀手安云	あずみ	ESP	ACT	6800 日元
24 日	荒野兵器 4	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	SCE	RPG	6800 日元
24 日	超级猴球 DX	スーパーモンキーボールデラックス	SEGA	ACT	3800 日元
24 日	光明力量 NEO	シャイニング・フォース ネオ	SEGA	A·RPG	6800 日元
24 日	金色的卡修 咆哮吧！友情组队战 2	金色のガッシュベル!! 友情タッグバトル2	Bandai	ACT	6800 日元
24 日	决斗王 邪封超龙转生	デュエル・マスターズ ～邪封超龙转生～	Kids station	TAB	6800 日元
24 日	创造学校！！ 快乐每一天	学校をつくろう!! ハッピーデイズ	Marvelous Interactive	SLG	6800 日元
24 日	恶魔之石	デーモン ストーン	Atari	ACT	6800 日元
24 日	我们的家族	ぼくらのかぞく	SCE	ETC	6800 日元
24 日	这片晴天之下	この晴れた空の下で	Starfish	AVG	6800 日元
24 日	这片晴天之下（限定版）	この晴れた空の下で（限定版）	Starfish	AVG	7800 日元
24 日	伊苏 II	イースIII ～ワンダラーズ フロム イース～	Taito	A·RPG	5800 日元
24 日	伊苏 III 盒装限定版	イースIII コレクション－スリーブBOX セット	Taito	A·RPG	7500 日元
24 日	翼神 GIGA WING 世代	翼神ギガウィング ジェネレーションズ	Taito	STG	5800 日元
24 日	beatmania II DX 9th style	beatmania II DX 9th style	Konami	MUG	6980 日元
29 日	分裂细胞：混沌理论	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	ACT	49.99 美元
31 日	Baldr Force EXE	バルドフォースエグゼ	Alchemist	A·AVG	6800 日元
31 日	Baldr Force EXE MAGA BOX 版	バルドフォースエグゼ メガボックス	Alchemist	A·AVG	8800 日元
31 日	巫术 召唤师	ウィザードリィ サマナー	Taito	RPG	6800 日元
31 日	秋之回忆 After Rain VOL 3 毕业	Memories Off After Rain Vol 3 卒业	Kid	AVG	4800 日元
31 日	秋之回忆 After Rain VOL 3 毕业（限定版）	Memories Off After Rain Vol 3 卒业 SPECIAL EDITION（限定版）	Kid	AVG	6800 日元
31 日	林白咖啡店 summer season	カフェ・リンドバーグ －summer season－	PrincessSoft	AVG	6800 日元
31 日	林白咖啡店 summer season Box 版	カフェ・リンドバーグ －summer season－ Sweet Box 版	PrincessSoft	AVG	7500 日元
31 日	阴阳大战记 白虎演武	阴阳大战记 白虎演武	Bandai	ACT	4280 日元
31 日	阴阳大战记 白虎演武（EyeToy 同捆版）	阴阳大战记 白虎演武（EyeToy 同捆版）	Bandai	ACT	6980 日元
31 日	铁拳 5	铁拳 5	Namco	FTG	6800 日元
31 日	彩京射击合集 Vol 3 太阳暴决 & 龙之光辉	彩京シューティングコレクション Vol 3 ソルディバイド&ドラゴンブレイズ	Taito	STG	5800 日元
31 日	星界的战旗	星界の战旗	Cyber Front	ETC	6800 日元
预定	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SCE	SLG	售价未定
4月份					
1 日	遥远的时空中 ～八叶抄	遥かなる时空の中で ～八叶抄	KOEI	ETC	6800 日元
7 日	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	Bandai	ACT	6800 日元
7 日	机动战士高达 一年战争	机动战士ガンダム 一年战争	Bandai	ACT	6800 日元
7 日	宇宙战舰大和号 二重银河的崩坏	宇宙战舰大和号ヤマト 二重银河の崩坏	Bandai	SLG	5800 日元
14 日	天外魔境 III NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	Hudson	RPG	6800 日元
21 日	浪漫沙加 吟游者之歌	ロマンシング サガ －ミンストレルソング－	Square Enix	RPG	6800 日元
21 日	DEMENTO	DEMENTO	Capcom	ETC	6800 日元
预定	美少女梦工厂 4	プリンセスメーカー 4	GANAX	ETC	[illegible]
预定	美少女梦工厂 4 珍藏版	プリンセスメーカー4 コレクターズエディション	GANAX	ETC	8800 日元
预定	死神	BLEACH	SCE	AVG	售价未定
预定	GANTZ	GANTZ	Konami	ETC	售价未定

©2005 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. ©Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. ©Sony Computer Entertainment Inc. ©SCEA All rights reserved
SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

PlayStation Portable

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
17日	捉猴P!	サルゲッチュP!	SCE	ACT	4800日元
24日	BLEACH 魂之热斗	BLEACH ーヒート・ザ・ソウルー	SCE	FTG	4800日元
24日	泰格·伍兹 PGA TOUR	タイガー・ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	4800日元
24日	恶魔战士编年史 混沌之塔	Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower	Capcom	FTG	29.99美元
24日	真·三国无双	Dynasty Warriors	Koei	ACT	29.99美元
24日	FIFA 足球 2005	FIFA Soccer 2005	EA	SPG	29.99美元
24日	潜龙谍影 ACID	Metal Gear Acid	Konami	TAB	29.99美元
24日	最佳球员 棒球 2005	MVP Baseball 2005	EA	SPG	29.99美元
24日	NBA 街头表演赛	NBA Street Showdown	EA	SPG	29.99美元
24日	极品飞车 地下狂飙 对手	Need for Speed Underground Rivals	EA	RAC	29.99美元
24日	山脊赛车 PSP	Ridge Racer	Namco	RAC	29.99美元
24日	托尼·霍克地下滑板 2 Remix	THUG 2 Remix	Activision	SPG	29.99美元
24日	蜘蛛侠 2	Spider-Man2	Activision	ACT	29.99美元
24日	捉猴P!	Ape Escape: On the Loose	SCEA	ACT	29.99美元
24日	未名传奇 刀锋兄弟会	Untold Legends: brotherhood of the blade	SOE	A·RPG	29.99美元
24日	世界巡回足球赛	World Tour Soccer	SCEA	SPG	29.99美元
24日	智能爆弹	Smart Bomb	Eidos	ETC	29.99美元
24日	Lumines	Lumines	Ubisoft	PUZ	29.99美元
24日	炼狱 洗罪塔	Rengoku: Tower of Purgatory	Konami	ACT	29.99美元
24日	MLB	MLB	SCEA	SPG	29.99美元
24日	NBA	NBA	SCEA	SPG	29.99美元
31日	太空侵略者 POCKET	スペースインベーダー ポケット	Taito	STG	3800日元

GAMEBOY ADVANCE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
17日	妙法养河童 小河大冒险	カッパの飼い方 ーHow To breed kappaー かんたん大冒険	Konami	SLG	4800日元
21日	瓦里奥制造 大回转	Wario Ware Twisted!	Nintendo	ACT	29.99美元
23日	火焰之纹章 圣魔之光石	Fire Emblem The Scared Stones	Nintendo	S·RPG	29.99美元
24日	真·三国无双 ADVANCE	真·三國無双アドバンス	Koei	ACT	4800日元
28日	马里奥聚会 ADVANCE	Mario Party Advance	Nintendo	TAB	29.99美元
31日	鲨鱼啊	シャーク・テイル	Taito	ETC	5800日元
4月份					
18日	Polarium	Polarium	Nintendo	PUZ	29.99美元
21日	洛克人 ZERO4	ロックマン ゼロ4	Capcom	ACT	4800日元
21日	杰作选 加油五右卫门 1·2 雪姬和魔吉尼斯	杰作選! がんばれゴエモン 1·2	Konami	RPG	3800日元
21日	名侦探柯南 晓之纪念碑	名探偵コナン 暁のモニュメント	Banpresto	AVG	4800日元
28日	ONE PIECE 龙之梦!	ONE PIECE ドラゴンドリーム!	Bandai	ACT	售价未定

Nintendo GAME CUBE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
15日	Room Zoom	Room Zoom	Jaleco Ent	RAC	售价未定
17日	海贼王 GRAND BATTLE! RUSH	ONE PIECE グラバト! RUSH	Bandai	ACT	6800日元
17日	BOBOBOOBO·BOOBOBO 脱出! 鼻毛王朝	ボボボーボ・ボーボボ 脱出! ハジケ・ロワイアル	Hudson	A·RPG	6980日元
17日	大金刚康茄鼓 3 大饱口福! 曲收 50 曲	ドンキーコンガ 3 食べ放題! 春もぎたて 50 曲	Nintendo	MUG	4500日元
21日	时空分裂者 完美未来	TimeSplitters Future Perfect	EA Games	ACT	49.99美元
22日	龙珠 Z 传说	Dragon Ball Z Sagas	Atari	ACT	49.99美元
24日	金色的卡修 咆哮吧! 友情组队战 2	金色のガッシュベル!! 友情タッグバトル2	Bandai	ACT	6800日元
29日	分裂细胞: 混沌理论	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	ACT	49.99美元
4月份					
20日	火焰之纹章 苍炎之轨迹	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	Nintendo	S·RPG	6800日元
29日	望乡路	ホームランド	Chunsoft	RPG	5800日元
29日	望乡路 宽带接驳器同捆版	ホームランド ブロードバンドアダプタ同梱版	Chunsoft	RPG	6800日元

Nintendo DS

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
17日	[illegible]	牧场物语 コロボックルステーション	MMV	SLG	4800日元
22日	雅达利经典合集	Retro Atari Classics	Atari	ACT	29.99美元
24日	摸摸卡比!	タッチ!カービィ	Nintendo	ACT	4800日元
24日	蛋兽英雄	エッグモンスターヒーロー	Square Enix	RPG	4800日元
24日	侦探 癸生川凌介事件簿 假面欢迎杀人事件	探偵·癸生川凌介事件簿 仮面欢迎杀人事件	Genki	AVG	4800日元
24日	太空侵略者 DS	スペースインベーダーDS	Taito	STG	3800日元
24日	雷曼 DS	Rayman DS	Ubisoft	ACT	售价未定
31日	役满 DS	役満 DS	Nintendo	TAB	4800日元

Xbox

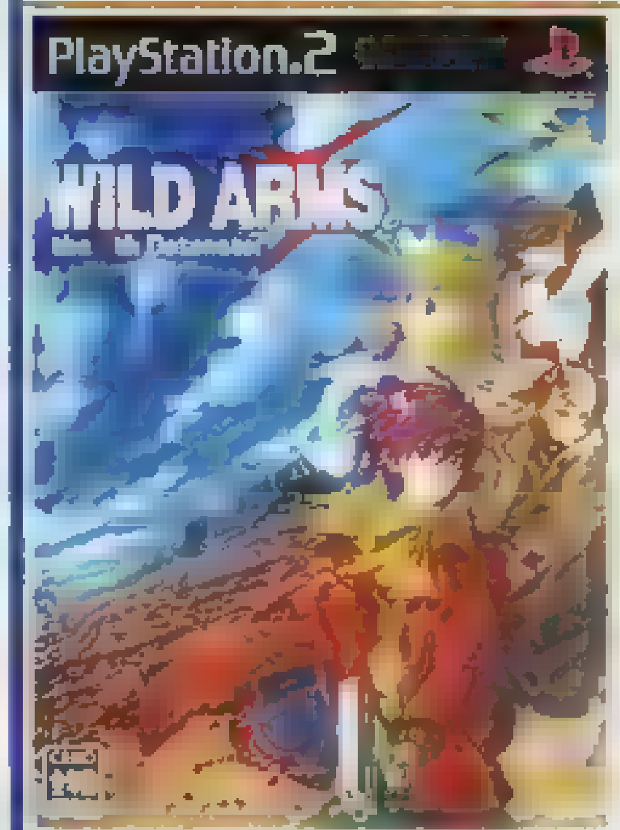
发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
15日	极度冰寒	Cold Fear	Ubisoft	ACT	49.99美元
15日	汤姆·克兰西 彩虹六号 Lockdown	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	ACT	49.99美元
17日	神鬼寓言	フェイブル	Microsoft	RPG	6800日元
21日	时空分裂者 完美未来	TimeSplitters Future Perfect	EA Games	ACT	49.99美元
22日	龙珠 Z 传说	Dragon Ball Z: Sagas	Atari	ACT	49.99美元
24日	超级猴球 DX	スーパーモンキーボールデラックス	SEGA	ACT	3800日元
29日	分裂细胞: 混沌理论	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	ACT	49.99美元

PS2 荒野兵器 4

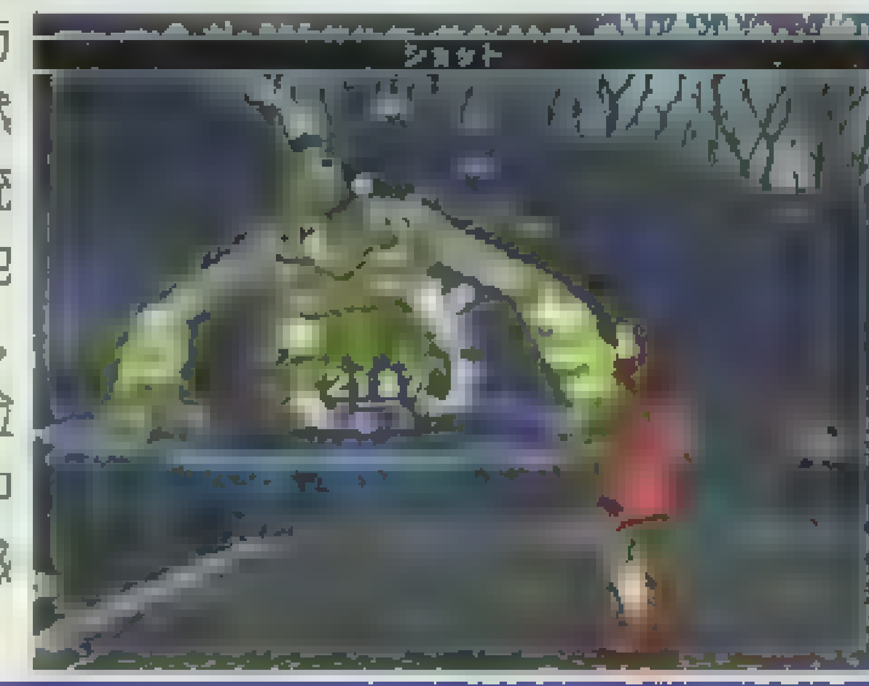
03.24 A

CERO 全年龄

■ SCEJ
■ 6800日元
■ 无对应周边



"《荒野兵器》系列"是SCE最出色的RPG之一，游戏有着很浓厚的西部风味，但玩法却是标准的日式RPG。游戏的音乐可以用"天籁"来形容，而耐玩度也不亚于任何同类作品。本作作为系列的第四作，战斗方面则依然采用传统的"踩地雷"形式，但在冒险的过程中加入了大量动作要素，令老玩家备感新鲜。喜欢RPG的玩家不容错过！



PS2 我们的家族

03.24 A

CERO 全年龄

■ SCEJ
■ 售价未定
■ 无对应周边



在经历了无数的"暑假"后，小孩也要成长为大人了。那么在成为了真正的父母后，你又将如何把你的孩子培育成社会中的人才呢？SCEJ的最新作《我们的家族》将会给你一个扮演父母的机会，让你提前感受一下成为父母后所面对的多种问题。如何维持家庭的生计、如何和孩子们搞好关系、如何帮助孩子们摆脱各种成长中的烦恼，当成为了大人之后，这些困扰着你的问题将会接踵而来，究竟你要如何应付呢？想知道话，就一定不要错过这款温馨版的"虚拟父母"作品吧！



PS2 SPG 世界足球 胜利十一人 8 网络对战版

03.24 S

CERO 全年龄

■ Konami
■ 6980日元
■ 对应PS2专用多重对战连接器、PS2网络套件



全国球迷玩家期待的那一天终于要来临了！《WE》系列"的最新进化版已经临近倒数阶段。信息时代的人们，相互接触的时间已越来越少。你有想过坐在家中就能笑会各路足球英豪吗？"《WE》系列"自从创始以来，最为强调的两个特点就是真实和交流。通过本作的网络支持，这一点已不再是梦想。不过租用任意联赛或国家队，以及参加Konami所举办的各种赛事是需要支付一定额度的资金的。关于如何支付以及支付的方式和种类，我们都会在第一时间入手游戏并作出评测的。敬请大家关注！削弱了前作矫枉过正的吊射、增加了盘带的丰富程度、大量新增的[illegible]长类型、对应04～05赛季的最新名单，让我们一起等待《WE [illegible]》降临的时刻吧！



©2001 Korea Football Association adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o /Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

由于前几期期待榜和中文化游戏排名的统计日期过于落后，造成很多游戏已经发售了许久仍在榜上，于是本期决定一次性把统计日期调整至2月26日，以后的统计时间也会适当调整。在周间排行榜方面也增加了一些注目作品的榜评。读者们如果还有其他意见和想法，欢迎来函指点。

2005年2月21日～2月27日

1 NEW　PS2　真·三国无双4



■Koei
■2005年2月24日
■ACT ■6800日元

光荣的年度大作让你体验三国时代的浩荡历史。

本周 56万9892套
累计 56万9892套

"《真·三国无双》系列"的受欢迎程度真的不是吹牛啊！新作才发售一周不到就已经突破了50万大关，比起前作的发售情况又有了新的提高。

2 NEW　NGC　[illegible]



■Nintendo　Namco
■2005年2月24日
■STG ■6800日元

回归经典3D射击的本作是NGC玩家购买的选择。

本周 8万510套
累计 8万510套

3 NEW　[illegible]



■Capcom
■2005年2月24日
■RPG ■4800日元

结束了布鲁斯小队的冒险后应该换一换角色了。

本周 6万2458套
累计 6万2458套

排名	机种	游戏名	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
4 NEW	[illegible]	异色代码 双重记忆	Nintendo	2005年2月24日	AVG	4800日元	5万9346套	5万9346套
5 NEW	PS2	实战柏青嫜必胜法！北斗之拳Plus	SEGA	[illegible]	ETC	[illegible]	[illegible]	4万9729套
6	PS2	龙珠Z3	Bandai	2005年2月10日	ACT	6800日元	4万3159套	56万966套
7	PS2	鬼泣3	Capcom	2005年2月17日	ACT	6800日元	3万8565套	23万3095套
8 NEW	PS2	樱大战3 巴黎在燃烧吗	SEGA	2005年2月24日	ACT	4800日元	[illegible]	3万4189套
9 NEW	[illegible]	南梦宫博物馆	Namco	2005年2月24日	ETC	4800日元	2万1775套	2万1775套
10	PS2	摔角玫瑰	Konami	2005年2月17日	FTG	[illegible]	2万1576套	9万5511套

2005年2月14日～2月20日

1 NEW　PS2　鬼泣3



■Capcom
■2005年2月17日
■ACT ■6800日元

Capcom再度为玩家们带来极限的除魔爽快感。

本周 19万4530套
累计 19万4530套

负责《鬼泣3》攻略的胜负师在体验了本作后也赞不绝口，看来游戏的确又回到1代那种比较爽快的杀敌感。

2　PS2　龙珠Z3



■Bandai
■2005年2月10日
■ACT ■6800日元

《龙珠》的永恒传说在你的手中再次被改写。

本周 9万911套
累计 51万7807套

3 NEW　PS2　摔角玫瑰



■Konami
■2005年2月17日
■FTG ■6800日元

火辣的女子摔角为你带来更激烈的现场直播。

本周 7万3935套
累计 21万3067套

排名	机种	游戏名	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
4	PS2	[illegible]	Yukes	2005年2月17日	RAC	6800日元	2万6286套	2万6286套
5	PS2	[illegible]	Ertain	2005年2月17日	ACT	6800日元	1万4336套	1万4336套
6	PS2	[illegible]	SCEJ	2004年12月28日	RAC	6800日元	1万2863套	95万6720套
7	[illegible]	[illegible]	SCEJ	2005年2月10日	RPG	4800日元	1万1956套	4万5715套
8	NDS	CATCH！TOUCH！耀西！	Nintendo	2005年1月27日	ACT	6800日元	1万3915套	5万598套
9	PS2	[illegible]	Atlus	2005年2月17日	RAC	6800日元	1万487套	1万487套
10	[illegible]	[illegible]	SCEJ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1万353套	28万4728套

中国期待游戏榜 TOP 20

统计日期至2005年2月26日

本期	游戏名	厂商名	类型	发售日
1	最终幻想XII	Square Enix	RPG	预定2005年
2	王国之心2	Square Enix	RPG	预定2005年
3	源氏	SCEI	ACT	预定2005年
4	光明力量NEO	SEGA	A·RPG	预定2005年3月24日
5	旺达与巨像	SCEI	ACT	预定2005年
6	火焰之纹章 苍炎之轨迹	Nintendo	S·RPG	预定2005年4月20日
7	樱大战V 再见！吾爱	SEGA	S·RPG	预定2005年
8	大神	Capcom	ACT	2005年
9	荒野兵器4	SCEI	RPG	预定2005年3月24日
10	龙背上的骑兵2	Square Enix	A·RPG	预定2005年
11	武藏传II	Square Enix	A·RPG	美版预定2005年3月15日
12	伊苏VI 那比斯汀的方舟	Konami	A·RPG	[illegible]
13	影牢II 暗之幻影	Tecmo	AVG	预定2005年6月30日
14	贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第173章	Enterbrain	S·RPG	预定2005年5月26日
15	恶魔城 暗黑的诅咒	Konami	A·RPG	预定2005年秋
16	狂城丽影	Capcom	AVG	预定2005年春
17	浪漫沙加 吟游者之歌	Square Enix	A·RPG	预定2005年4月21日
18	我们的家族	SCEI	AVG	预定2005年3月24日
19	人见人爱！块魂	Namco	ACT	预定2005年春
20	捉猴啦3	SCEI	AVG	预定2005年夏

其他上榜游戏

高达 一年战争	Bandai	战火兄弟连	Ubisoft
WE8 LE	Konami	伊莉丝的工作室2	Gust
少年跳跃全明星大乱斗	Bandai	恶魔城DS	Konami

最期待中文化游戏 TOP 10

统计日期至2005年2月26日

本期	游戏名	厂商名	类型
1	最终幻想X	Square Enix	RPG
2	仙乐传说	Namco	RPG
3	女神侧身像	Square Enix	RPG
4	潜龙谍影3 食蛇者	Konami	ACT
5	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix	RPG
6	世界足球 胜利十一人8	Konami	SPG
7	潜龙谍影2 自由之子	Konami	ACT
8	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix	RPG
9	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix	RPG
10	最终幻想VIII	Square Enix	RPG

其他上榜游戏

重生传说	Square Enix	圣魔之光石	Nintendo
最终幻想VII	Square Enix	影之心II	Aruze
口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	王国之心 记忆之链	Square Enix

❶ 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

❷ Email速递：ucg@ucg.com.cn

❸ 短信快捷：中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送TP+1—10个游戏名称到33557770（联通用户发送到9868[illegible]）而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送到CH+1—10个游戏名称到33557770（联通用户发送到9868[illegible]）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005年1月4日～2005年2月8日

获得上期“短信排行榜”MP3大奖的读者手机号码是131****1071。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

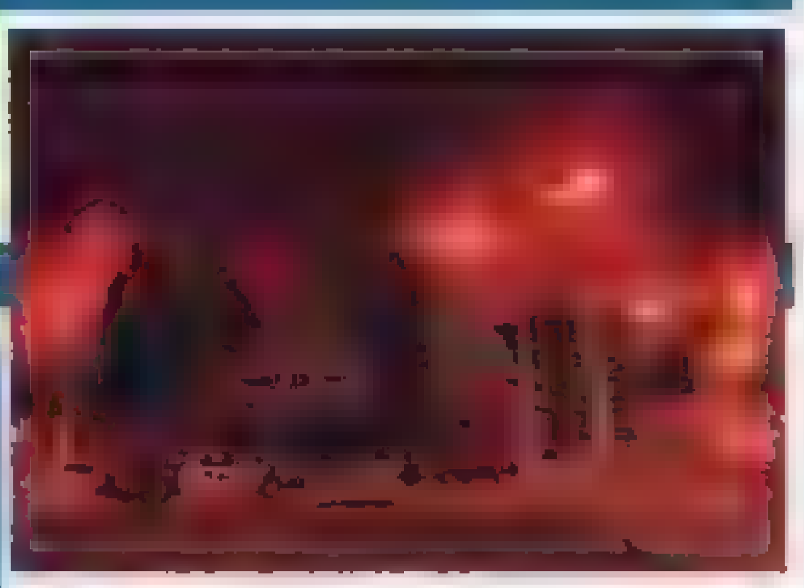
精美礼品得奖者

139****7232	135****6706
136****4967	131****8806
138****7380	139****3430
139****0872	137****2224
130****5346	135****1823
135****1823	137****3485
139****2046	138****9569
139****3984	139****3565
138****1158	133****2210
139****7861	138****6478

英国游戏排行榜 TOP 10

2005年2月20日～2月26日

《索尼克百万合集Plus》这样一款炒冷饭的作品居然爬到了第二的位子，看来欧洲人对于索尼克也是非常热衷啊！《GTA：SA》和《NFSU2》在美国已经跌出Top 10，不过在英国势头仍然强劲。



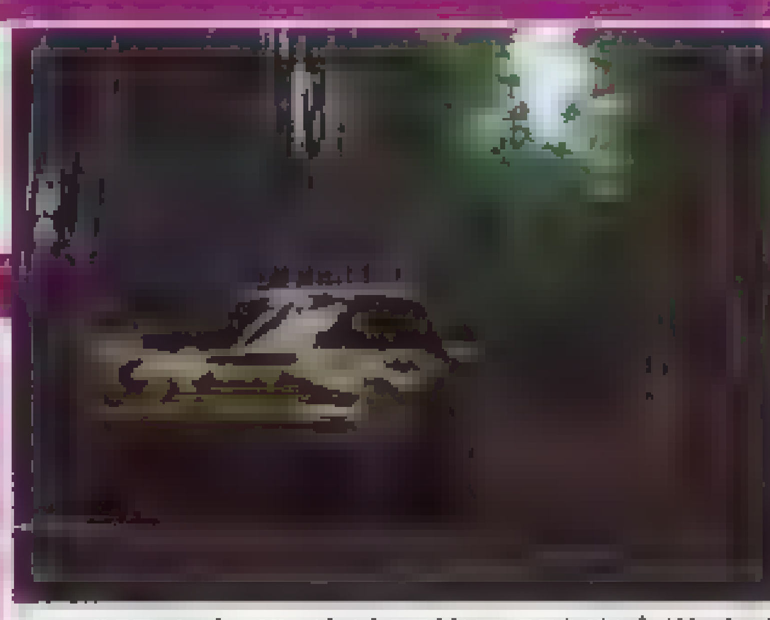
▲《横行霸道 圣安德里亚斯》销量突破1200万套，目前仍在持续热卖中。

本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	雇佣兵	LucasArts	PS2 Xbox	2005年2月18日	FPS
2	索尼克百万合集Plus	SEGA	PS2/Xbox	2005年2月4日	ACT
3	海绵方裤子：The Movie	THQ	Xbox/PS2/NGC	2005年2月4日	AVG
4	星球大战 旧共和国武士2	LucasArts	Xbox	2005年2月11日	RPG
5	横行霸道：圣安德里亚斯	Take-Two	PS2	2004年10月29日	ACT
6	极品飞车 地下狂飚2	EA	PS2 Xbox NGC	2004年11月19日	RAC
7	The Simpsons: Hit & Run	VU Games	Xbox PS2 NGC	2003年10月31日	RAC
8	皇牌空战5：未颂的战争	Namco	PS2	2005年2月18日	STG
9	UEFA Champions League 2004-2005	EA	PS2/Xbox/NGC	2005年2月4日	SPG
10	魔兽世界	Blizzard	PC	2005年2月11日	MMORPG

美国游戏排行榜 TOP 10

2005年2月20日～2月26日

《GT赛车》系列每一款新作都有上千万套的销量，最新作《GT赛车4》无论在画面品质、内容还是游戏性上都获得了媒体和玩家的一致好评，看来又要在美国春季销量榜上霸占很长一段时间了。



▲《GT赛车4》应该可算是PS2赛车游戏的究极形态了。

本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	GT赛车4	SCEA	PS2	2005年2月22日	RAC
2	MVP Baseball 2005	EA	PS2	2005年2月22日	SPG
3	MVP Baseball 2005	EA	Xbox	2005年2月22日	SPG
4	铁拳5	Namco	PS2	2005年2月24日	FTG
5	MLB 2K5	Take-Two	Xbox	2005年2月23日	SPG
6	NBA街头篮球V3	EA	PS2	2005年2月8日	SPG
7	街头霸王周年纪念收藏版	Capcom	PS2	2004年8月31日	FTG
8	星际火狐：Assault	Nintendo Namco	NGC	20[illegible]年2月14[illegible]	RAC
9	异度传说 第二章：善恶的彼岸	[illegible]	PS2	2005年2月15日	RPG
10	生化计划	Eidos	Xbox	2005年2月23日	FPS

Golden 黄金眼 Eye

最新发售游戏的权威评价

栏目主持：GOUKI ×1 ×6

本期黄金眼针对读者提出的意见进行了一些细微的调整，比如今后的高分游戏不一定有“编辑推荐”的LOGO，“编辑推荐”今后将不再与分数挂钩，而是与游戏本身的小特点相关。现在我们迎来了UCG史上第4款满分游戏：《铁拳5》，这部作品也为FTG市场注入了新的活力。本期还有6款热血推荐级别的游戏，希望有条件的玩家可以仔细体会一番。

铁拳5



画面 音效 系统

移植诚意

胜负师

本作的优秀没有辜负FANS长久的期待。突破极限的华丽画面，让人欣喜的音乐与配音，完美的打击感与爽快无比的对战感受，再加上不惜血本的CG动画、原创服装、迷你游戏……本作将系列十年之精髓融于一身，足可称之为喧哗流3D-FTG的究极形态，希望前作的阴影就此烟消云散。

SOUL

几近完美的作品，Namco也再次制定了街机移植游戏的新标准。故事模式分量很重，其作用在于极大地丰富了每个角色的个性，从而让人在对战时投入感倍增。在对战上，虽然有回到老路的感觉，但严谨的游戏设定、爽快的打击感，再配合几乎完美的游戏画面，让本作成为本年度最耐玩的游戏之一。

纱迦

十周年纪念作品果然不同凡响！三十多人的庞大出场阵容令人满意，各角色的结局动画更是诚意十足，可以不玩但不可不看。邀请大师来设计隐藏服装果然是高招，而换装系统也使得游戏的耐玩度大增。空中连续技的威力调高之后，使得初学者也能轻松打出强力连招，无形中降低了玩家的门槛。诚意推荐！

总分 30

DVD-ROM■Namco■TEKKEN 5■FTG■2005年2月25日■1～2人■对应16：9，480P，专用格斗摇杆■56KB

异色代码 双重记忆

热血推荐



画面 音效 系统

机能利用率＆创意

阿修罗

本作绝对是目前为止最能够发挥NDS这款主机独特机能的游戏：触摸及滑动（触摸屏）、吹气（麦克风感应）以及折叠（双屏），几乎所有NDS能够实现的创意都被再现了出来！作为NDS的早期游戏，素质之高可见一斑。玩家在游戏中可以体会到一种全新的游戏感受！流程过短是其惟一的缺点。

猫太

结合了NDS极具特色的双屏机能，让本作的解谜成分大放异彩。透过触摸屏，除了实现一些吹掉灰尘和刷掉锈迹等简单动作外，还需要玩家透过双屏的张合和折射等习钻动作实现解谜。作为一款解谜式的AVG，本作也同样拥有精彩的故事剧本，绝对是NDS初期的杰出之作。

邪魔天使

一个充分利用到了NDS性能的作品。游戏的人设很精美，游戏画面也比较漂亮。谜题的解谜方式多种多样是该游戏最大的亮点。游戏中谜题的提示比较少，所以当解开一个很难的谜题后那种成就感是非常强的。在剧情方面本作也比较出色，不过由于流程太短，所以有种意犹未尽的感觉。

总分 26

卡片■Nintendo■アナザーコード 二つの记忆■AVG■2005年2月24日■1人■无对应周边■自带记忆功能

陨石大战

热血推荐



画面 音效 系统

创意革新度

阿修罗

本作将传统方块游戏的两大不同类型“落下”和“打上”很完美地结合在一起，一直以来的“消去”概念变为“点火打上”，在一定程度上增加了游戏的难度。不过空中合体以及二次点火等技巧的存在则令游戏的爽快度得到了提升。作为水口哲也的作品，游戏的音乐、尤其是音效令人影响深刻。

多边形

又一款颇具创意的方块游戏，与传统的落下型不同的是，游戏是“打上型”，给人很新鲜的感觉。游戏的规则也很好地体现了益智游戏的精髓，简单有趣，容易上手。你只用把三个一样的陨石排成一行或者一列就行，但排列的技巧很有讲究。游戏的操作不太令人满意，方块太小，触控笔不好定位。

GOUKI

相当有创意的游戏，规则简单，一分钟就能上手，但难度还是蛮高的，并且需要玩家有高度的集中力和观察能力，时间长了真是一种考验。联机对战模式非常有趣，逆转的情况时有发生。设定多局对战的话方块下落的速度会不断增加，随着音乐加快心跳也跟着加快，战胜对手之后也是小有成就感的。

总分 26

卡片■Nintendo■メテオス■PUZ■2005年3月10日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

永恒传说

热血推荐



画面 音效 系统

操作爽快感

邪魔天使

作为PS版的移植作品游戏并没有增加什么新要素，但是游戏的精髓却很好地保留了下来。在魔法效果方面PSP版进行了重新制作，比起原有的PS版更华丽，而且在PSP的液晶屏幕上显得更加精细和清晰。游戏读盘十分流畅，战斗时帧数也达到了60帧，使战斗的感觉更加爽快。

卡伦

由于是完全移植版，所以本作在游戏内容上没有什么改变，但PSP的宽画面却令人能在战斗中更好地把握全局，另外特别值得一提的便是游戏的读盘速度很快。另外原来需要凭借PocketStation才能得到的道具这次变为可以通过支线情节直接拿到，更加方便了。

猫太

从系统到音乐，本作都是系列中数一数二的作品，如今移植到PSP上，更为掌机一族带来新的感动。所有动画通过重制后实现了16：9的宽屏画面，战斗画面更是比以往看得更远了。在没有读盘过慢和画面拖慢的负面影响下，实现了100%的移植度。可惜城镇内的移动画面依然有点残像。

总分 26

UMD■Namco■テイルズ オブ エターニア■RPG■2005年3月3日■1人■无对应周边■至少40KB

红忍 血河之舞/红忍 血河の舞/PS2/ACT	总分 17
装甲核心 方程式前线/PS2/SLG	总分 23
牧场物语 幸福的诗/牧场物语 しあわせの诗/NGC/SLG	总分 23
野/PS2/RPG	总分 22



中国移动通信
CHINA MOBILE
移动通信专家
我的特权升级，
我就是M-ZONE人！
M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的
M2.0卡
原地踏步很没劲，连升两级才算高——动感地带现在就有高难度大动作！M计划二月全国启动，M-ZONE人每1元通话费都可以积累成M值，M值越高，我的回馈就越多！同时，SIM卡升级M2.0卡，提供最新鲜的空中下载服务，所有动感地带的数据业务都随我自由下载、菜单自由更新！此外，还有更多想不到的特权，给我高人一等的享受。"动感地带"（M-ZONE）——我的地盘，听我的！
www.m-zone.com.cn
动感地带精彩业务：
QQ

战火兄弟连：30高地之路

热血推荐



画面 音效 系统

历史临场感 ●●●●●●●●○○

多边形

本作的剧情是根据真实的历史故事所改编，讲述了二战时期，诺曼底登陆当日，降落在敌人后方的101空降师的故事。游戏着重在对人物的刻画上，所以几乎每个人物都令人印象深刻。游戏画面采用了流行的“高光”技术，看起来十分养眼，音效部分也一点都不含糊，是绝对不可错过的大作。

SOUL

二战游戏在欧美泛滥成灾，但本作却完全不同于以往的任何二战游戏。FPS只是游戏的一半，基于小队形式的战略部署是游戏的另一半乐趣。当然本作并不只是把“FPS+小队战略”做个结合那么简单，关键是在这种结合下，本作对于游戏节奏和游戏性的良好把握。游戏因此显得既有新鲜感，又引人入胜。

GOUKI

游戏的瞄准方式比较有新意，玩久了让人以为自己真的拿着那些武器。对于喜欢二战电影的玩家来说本作是一款相当有分量的作品，不但剧情出色，游戏的系统也制作得比较精良。小队控制系统很容易上手，让人明白在战场上领导小队完成任务，全身而退才是最重要的。此外隐藏要素也相当丰富。

DVD-ROM■Ubisoft/Gearbox Software■Brother in Arms: Road to Hill 30■FPS■2005年3月1日■1人■对应Xbox Live■硬盘记忆■另有PS2版

总分 25

FIFA 街头足球

热血推荐



画面 音效 系统

神乎其技 ●●●●●●●●●●

阿迪

所有你想得到或想不到的足球技巧，你都可以在本作中看得到。通过右摇杆、Y键、十字键的简易配合，你就能够轻松上手，一起来过一把技术足球的瘾。本作的门将并不是强得滴水不漏，而是玩家要先熟悉Combo系统，累积了足够的Combo数后，你会发现破门得分其实轻而易举。

GOUKI

初上手的感觉非常“生”，还是那种很可笑的“球跟脚”的控制方式。但深入了解系统之后就会发现本作好玩的地方，那就是能够让你在这块小球场上做出一些只有在梦里才能出现的漂亮过人动作。强调花哨好看，并且“不花哨不进球”的系统设定很有趣，那些假动作实在太炫，真是百看不厌。

胜负师

一个非一般意义上的足球游戏，完全可以视作为一款对抗型的爽酷ACT，即使你不是一个球迷，也能在这样的游戏中享受到不同的乐趣。培养要素使游戏的耐玩度非常高，而匪夷所思的丰富动作充分体现出街头足球的随意性与自由度，不过也正因为如此，系统严谨方面便难以深究了。

DVD-ROM■EA Sports Big/EA Canada■FIFA Street■SPG■2005年2月22日■1～4人■硬盘记忆■有PS2及NGC版本

总分 24

星际火狐 ASSAULT

热血推荐



画面 音效 系统

3D射击快感 ●●●●●●●●○○

猫太

出自Namco之手的作品果然拥有一定的质素。这次除了把游戏的模式还原至SFC和N64年代的3D射击外，更综合了前作的地面行动的ACT要素，让整个游戏的临场感相当足。在宇宙中的射击部分和地面作战的部分都配合得十分出色。不过地面上的高速转换视角容易让人眩晕。

多边形

秉承了系列一贯的3D射击风格，再加入地面战斗的模式，让本作再次给人一种另类的新鲜感。在宇宙中战斗时除了需要击败敌机外，还必须注意同伴们的安危，要在他们遇到危险时出手相救，充分体现了团队精神。另外游戏的对战模式也十分有意思，有NGC的玩家一定不能错过此作。

阿修罗

本系列是任天堂少有的射击游戏品牌作品，这次在制作过《皇牌空战》的Namco的协助下，老系列又有了很大进步。作为3D空战游戏，游戏的操作并不复杂，即使不擅长此类型的玩家稍加练习也可以很快上手。新加入的地面战模式是一个进步，比起普通空战游戏进一步突出了主角的存在。

特制DVD■Nintendo/Namco■StarFox ASSAULT■STG■2005年2月24日■1～4人■无对应周边■5KB

总分 24

极度冰寒



画面 音效 系统

冰冷恐惧感 ●●●●●○○○○○

多边形

也许是发售前对本作期待过高，拿到游戏之后并未发现多少惊喜。操作和射击方式综合了两部知名恐怖游戏的出彩之处，可惜只是学到了皮毛，并未领悟精髓。除了游戏前期在轮船上还有些感觉，后期的恐怖感大为削弱，而最终BOSS的战法令人有些莫名其妙，剧情方面的存在感更是可以忽略。

GOUKI

大雨洗刷油轮的感觉很爽，游戏开始时对环境的描写相当出色，只顾看着大浪打过来，居然忘了去躲。游戏结合了时下流行的几种操作模式，但画面上居然没有能够起到辅助瞄准作用的准星，实在是匪夷所思。不但是主角，敌人的动作也非常僵硬，命中感非常差，让人无法体会战斗的乐趣。

SOUL

将移动和射击的操作方法区分开，这种把两个时代《BIO》游戏的特点结合在一起的做法的确有创意，但显然有创意并不等于好玩，因为这里的结合并没有配合上好的细腻的游戏制作，游戏在各方面的制作都显得有些粗糙，不论是谜题的设计还是在射击的爽快感，本作都不能让人满意。

DVD-ROM■Ubisoft/Darkworks■Cold Fear■AVG■2005年3月15日■1人■硬盘记忆■有PS2版本

总分 21

再见，月夜！



画面 音效 系统

时间扩张度 ●●●●●●●●○○

D·S

这款以夸张的“子弹时间”为主要卖点的游戏立意还是不错的，不过视角和系统问题却有待进一步完善。游戏的难度很高，许多关卡与BOSS简直能令反复挑战的玩家欲哭无泪，而且资金问题时刻都在困扰着玩家购入新技能。游戏的最大亮点是光田康典谱写的配乐，将游戏的气氛烘托得非常到位。

纱迦

本作的制作班底可谓豪华，不过游戏素质却很一般。游戏推崇的时间扩张系统令人眼花缭乱，锁定敌人后的视角可以用恶劣来形容。虽然能够使用好几名角色，但不爽的是剧情的变化却很小。如果能够忍受刚开始游戏时的几个小时，很快便有倒吃甘蔗的感觉，而且游戏的人设和音乐也很不错。

胜负师

做为一款以制作阵容为卖点的游戏，在游戏本身的处理上依然欠缺功力。“子弹时间”型的动作射击场面还算火爆，音乐也相当不俗，算得上是一大亮点。BOSS战的部分可圈可点，只是基本手感发飘，装弹设计使爽快度大减，而且比同公司作品《武刃街》更加恶劣的视角也令人印象深刻。

DVD-ROM■Taito■ツキヨニサラバ■ACT■2005年2月24日■1人■无对应周边■151KB

总分 21

废弃世界/Scrapland/Xbox/ACT 总分 22

南梦宫博物馆/[illegible]/PSP/ETC 总分 21

星球大战 共和国指挥官/Star Wars Republic Commando/Xbox/FPS 总分 22

[illegible]


中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 通 信 专 家
空中下载玩新鲜的，
我就是M-ZONE人！
M2.0卡
啦啦啦 啦啦啦 我的SIM卡升级啦！新的M2.0卡，不仅为M-ZONE人统一设计了专用菜单，其中还特有"我的身份认证"功能，更方便享受M-ZONE人专属优惠。最新鲜的是M2.0卡提供空中下载服务，所有动感地带的数据业务都随我自由下载、菜单自由更新！以前不能下的，新老M-ZONE人一起下啊。"动感地带"（M-ZONE）—**我的地盘，听我的！**
动感地带
我 的 地 盘 听 我 的
客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
动感地带精彩业务：
QQ
彩信
语音杂志
12530
手机上网

黄金眼评分 **26** 热血推荐

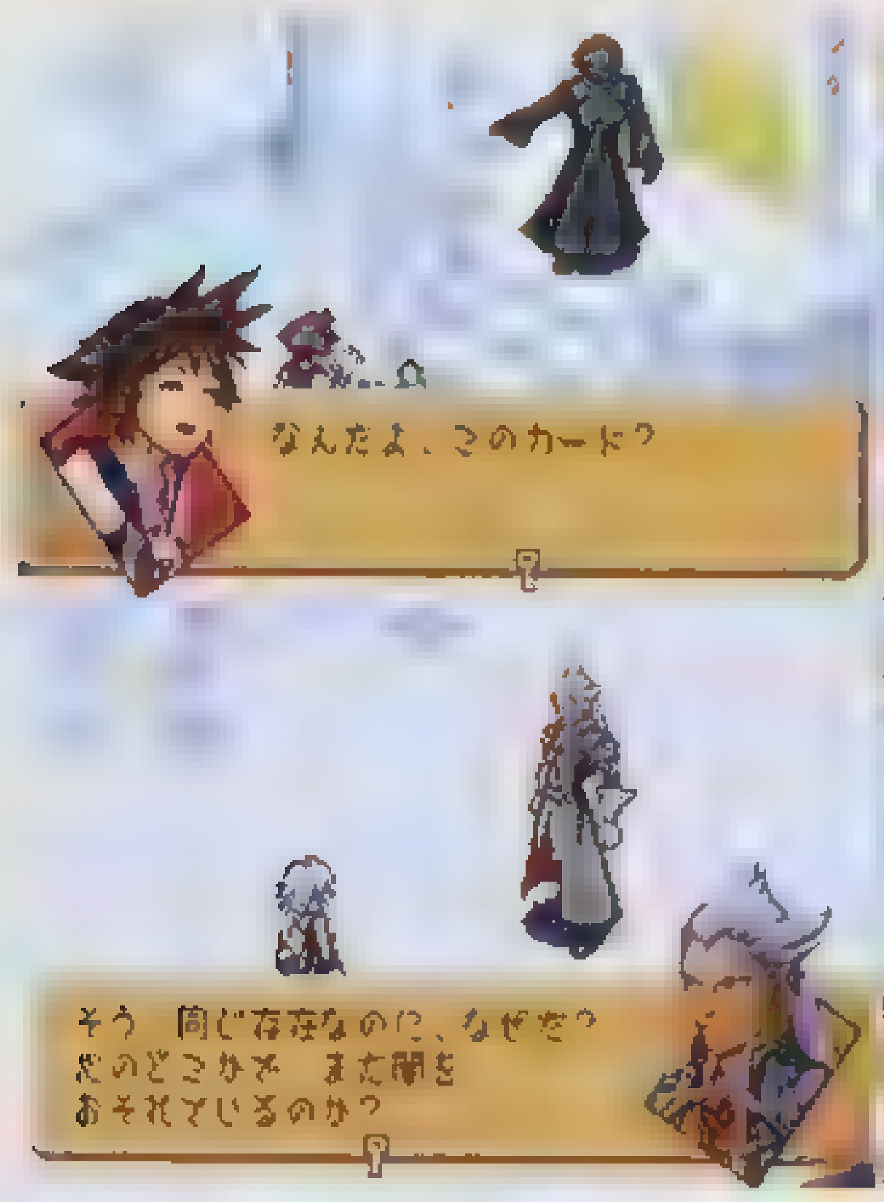
王国之心 记忆之链

文 卡伦

◆游戏时间：超过40个小时

在“《王国之心》系列”中，一代的关键词是“心的关联”，二代的关键词是“约定”，而《记忆之链》的关键词则是——“回忆”。

GBA ◆卡带（256M）◆Square Enix ◆2004年11月11日◆1人◆无对应周边◆自带记忆功能◆5800日元◆日版





历史的轨迹

迪士尼+Square，这样的组合究竟能让我们看到些什么？

答案就是——《王国之心》在全球超过300万套的销量。

早在PS时代，Square便和迪士尼为此次合作进行了如马拉松一般的漫长谈判，而最后的事实也证明，这次合作对于双方来说都收得了卓越的成效。以《米老鼠与唐老鸭》、《人猿泰山》、《小飞侠》、《小美人鱼》为代表的迪士尼明星，以及以《最终幻想》为代表的Square明星在游戏中的华丽登场无疑是本作的最大卖点，但谁都清楚，如果只凭这一点的话，那本作决不可能取得如此辉煌的成绩。宛如动画一样的画面、值得研究的系统、伏笔重重的剧情、多种多样的隐藏要素，当将这一切融合在一起的时候，才铸就了《王国之心》的辉煌。

现在看来，《王国之心》的故事只不过是个序幕而已，一代的结局正是另一个故事的开始，而自从游戏一开始便出现于玩家心中的谜团，却到游戏结束时依然未能得出答案。当看到游戏的片尾动画时，几乎所有人都清楚续作的推出只是时间的问题（当野村拜访迪士尼时，迪士尼游戏部门的社长甚至开玩笑地说道：“请把《王国之心》做到20代吧”。），而那段《王国之心 最终混合版》的特典影像——足以被称为游戏史上最强预告片之一的《DEEP DIVE》更是极大地引起了玩家们的兴趣。

2004年9月26日的TGS展上，Square Enix正如人们预料的一样公布了《王国之心2》的预告片，不过将在GBA上横空出世的《王国之心 记忆之链》就令人颇有些意外了。

其实，一开始Square Enix并没有开发GBA版的计划，不过Jupiter（游戏开发会社，曾参与制作过GB版的“《樱大战GB》系列”）的提议则令他们改变了态度。而在经过了一年多的努力制作后，2004年11月11日，被定位为连接一代和二代的《记忆之链》终于横空出世了。

别具一格的卡片系统

卡片——当Square Enix宣布将以这一物品作为《记忆之链》的中心后，很多玩家都对此表示了担忧，因为他们很难想象作为卡片游戏的《王国之心》将会怎样，不过最终成品的质量却令人们的忧虑完全消除了。虽然在游戏中几乎一举一动都需要通过卡片来实现，但简单的卡片系统及开始时的教学即使令初学者也能在非常短的时间内便上手游戏。

在《记忆之链》中，卡片共分为攻击用、道具用、地图用三大类。而除了用于辅助的敌人卡外，每种卡都分为0~9十个等级。在战斗中，数值大的卡会压制数值小的卡，0卡则可以通过后发制人取消对方的一切行动。此外，玩家还可以通过三张特定卡片的组合使出强力的特技，并召唤出小鹿班比、克劳德、木须龙等多种同伴来进行攻击。而能改变下一个房间情况的地图卡也是颇为体贴的设定，无论你想练级还是想快速通关，都可以通过改变房间的情况来进行自我调节，这也是Jupiter匠心独具之处。

另外不能不提的一点，便是那在GBA上堪称前所未有的精彩动画了。当初，Jupiter正是向《王国之心》制作组演示了一段在GBA上播放的一代动画才会打动了他们并促成了《记忆之链》的问世，而动画也成了Square Enix在之后宣传上的一大重点。虽然总是有某些人鄙视地认为CG动画是华而不实的东西，但我怎么想都想不明白，如果游戏品质本来就很高的话，那多来几段精彩的动画又对我们有什么损失呢？

表里两篇的精彩剧情

不过，虽然以上已经说了这么多的优点，但真正吸引《王国之心》FANS目光，也是其最受好评的一点则是——剧情！

在游戏发售前野村哲也便曾说过，《记忆之链》的剧情发生在一代之后，将起到连接一代和二代的作用。但之后公布的许多画面却让人们对此产生了疑虑，因为那与一代的某些情节实在是太相似了，诸如《圣诞夜惊魂》、《艾莉丝梦游仙境》等世界宣传画面上的台词更是与前作毫无二致。但当拿到游戏后，所有人心中的疑虑都消除了。厂商巧妙地利用了“忘却之城”这个场所的设定，使得游戏在商业性、游戏性以及剧情这三方面上达到了完美的调和。

在“《王国之心》系列”中，一代的关键词是“心的关联”，二代的关键词是“约定”，而《记忆之链》的关键词则是“回忆”。在忘却之城中，每登上一层，索拉等人都会丧失一部分记忆，而渐渐的，他们也开始怀疑自己。

那是我的记忆吗？

那件事情曾经发生过吗？

为什么我所一直坚信的事情会与现实截然相反呢？

我……还是我吗？

导致这一切发生的，是忘却之城的创造者——害怕孤独的女孩奈米妮，而站在他背后主导这一切的幕后黑手，正是一代留下的最大谜团——黑衣人。

虽然没有明确表示，但毫无疑问，曾在一代隐藏动画中出现的“十三机关”正是黑衣人所在的组织，而机关组建的目的，便是探求心之秘密。在《记忆之链》中登场的黑衣人共有六名，曾在二代宣传动画中登场的阿克塞尔也是本作的关键角色之一，但在本作中依然没有揭露他们的真正用意，看来，我们仍然是要耐心等待二代的降临了。

不过，虽然索拉篇的剧情已经很让人惊喜了，但作为通关后才会出现的模式——利库篇的剧情竟然远远超过了前者。作为系列最重要的角色之一，前作中的利库由于被魔女以及安塞姆所控制，在大部分时间内都是作为索拉的对手出现的，而在本作中，玩家也终于圆了可以亲自控制这一角色的心愿。如果说索拉篇是少年寻找记忆的冒险，那利库篇便是少年心灵补完的冒险。在这一篇中，前代最终BOSS安塞姆、很有可能是黑衣人首领的神秘红衣人DIS这两者的登场令剧情变得错综复杂，而那精彩的结局更是为本作画上了一个堪称完美的句号。在2004年IGN对GBA各项最佳游戏的评选中，《王国之心 记忆之链》被评为了最佳剧情，这也是人们对负责剧本的渡边大佑先生、对负责制作的Jupiter，以及对Square Enix成绩的最大肯定！



©Disney Enterprises Inc. Developed by SQUARE ENIX/Jupiter



中国移动通信
CHINA MOBILE
移动通信专家
M计划现在出发，我就是M-ZONE人！
M
M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的
M计划
啦啦啦，啦啦啦，M计划启动啦！三月开始，M计划与全国M-ZONE人一起冲
每1元通话费都可以积累成M值，M值越高，我的回馈就越多！我可以换话费、
换业务、换礼品、换门票，甚至换爱心——献给公益事业！M越多我越享受！
"动感地带"(M-ZONE)——我的地盘，听我的！
客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
www.m-zone.com.cn
动感地带精彩业务
QQ

黄金眼评分
29

biohazard 4

文 Gouki

◆游戏时间：超过50小时

通关感想——天哪！这样的游戏以后玩不到该怎么办？

※以下《biohazard 4》简称为《bio4》

NGC◆特制DVD-ROM◆Capcom◆ACT◆2004年1月27日◆1人◆对应16：9显示◆9格◆8190日元◆日版



革命！

《bio4》的诞生历程之曲折，恐怕说上一本书也说不完。从2000年企划直至2005年初发售，5年时间4个版本，我们看到的最终完成版与最初公开的影像的区别简直可以用"千差万别"来形容。甚至有人发出这样的疑问：我们现在玩到的，究竟是不是最佳形态的《bio4》？我想套用一位朋友的话来回答这个疑问：**我们无法断言现在的这个版本是不是最好的，但它已经完成并公开发售了，那它就是最好的！**

就像《bio》是基于《鬼屋魔影》的创作理念一样，《bio4》的操作方式也并非原创。但相对于系列前几作那没有太多变化的操作方式和系统而言，《bio4》的创作理念绝对是革命性的！**也许设计者也认识到，只有先革了自己的命，这个系列才有可能获得新生！**——全3D场景、追尾视点、类似《莎木》的QTE系统、类似《暗黑破坏神2》的道具箱系统……这些对于《bio》整个系列来说都是"新鲜事物"的要素，其实我们在其他游戏中都曾经有过接触，但凡事做到极致，亦或者说是做到了一个相对完美的境界，都可以称得上是一种了不起的成就，而《bio4》就让人深切地体会到了这一点！吸收了百家精华的《bio4》并没有成为一个大杂烩式的游戏，制作者准确地找到了《bio》的精髓与这些新要素的平衡点，成为了一款完成度极高并且极具"平衡感"的游戏，让人在通关之后只能感叹——这样的游戏以后玩不到该怎么办？

剧情

可以说，本作的剧情是可以和艾达的"戏分"划上等号的，因为所有经历过2代的玩家都在期待着里昂和艾达的再次相会。可能每位玩家都替里昂和艾达设想过他们再会时的剧情，而最多的可能性应该就是"有情人终成眷属"那一类的了，从《bio4》的实际剧情来看，"这些不过都是小市民一厢情愿的想法罢了"。（笑）里昂与艾达见面的第一句居然是："艾达，看来那些是真的。"——这一下子就把玩家拉回到残酷的现实中了 里昂和艾达之间的可不是少男少女的那种懵懵懂懂初恋，他们各为其主，甚至他们都明白，再会也只有可能是因为双方的利益发生了冲突。其实《bio4》做出这样的处理也不失为一种非常巧妙的手法，里昂仅这一句话，就基本上交待了过去的6年间他为寻找艾达所做出的努力。威斯克作为系列的重要反派角色，虽然没有出场，但《bio4》也从侧面表现出威斯克依然具有相当的野心和影响力，隐藏模式Assignment Ada（日版为Ada the Spy）的结尾部分，威斯克就在显示器中"登场"，也算是满足了FANS们一把。

《bio5》的剧情会是什么样的？其实对于《bio》这类游戏来说，剧情只是为游戏服务的，不会喧宾夺主成为大家关注的焦点——这个在《bio4》中就已经非常明显了。在游戏推出之前我就曾经说过，就算是告诉我《bio4》的全部剧情，我也不会在意，因为我知道《bio4》的重点早已不在这里 好玩才是硬道理！——既然我们已经习惯了像《维罗尼卡》那样欲言又止的剧情，既然我们已经不觉得电视剧集每周只播一集有多难熬，那么面对《bio4》硬塞给你的这样一个好莱坞式的情节，我们只需要睁大眼睛仔细看那些精彩的剧情动画就好了，不是吗？

战斗

由A·AVG向着ACT的进化，探索与冒险不再是游戏的核心部分，《bio4》很聪明地将玩家的注意力转移到更加直接的战斗上来——追求强烈的感官刺激，玩家甚至不需要太多时间就能够立刻感受到《bio4》的变化在哪里——射击的乐趣被大大强化了！从系列前几作的"打哪指哪"变成了现在的"指哪打哪"，命中敌人身体的不同部位，敌人会有相应的反应动作表现出来，并且玩家还可以视情况继续做出一些特殊动作，让人觉得简单、乐趣十足而又充满观赏性。游戏中，敌人以及里昂的移动速度都非常迅速，让人有停不下来的感觉，特别是通关之后的迷你游戏佣兵模式，这可以说是全系列迷你游戏的最高峰了！每个关卡都完全从游戏性的角度来考虑战斗的设计，如果说在正篇游戏里玩家需要不断前进，触发剧情完成游戏，那么在这个模式里，就可以完全满足你对战斗的渴望——**从系列作品历来的"回避战斗"到现如今的"寻找战斗"，我想说，这个改变实在是太棒了！**

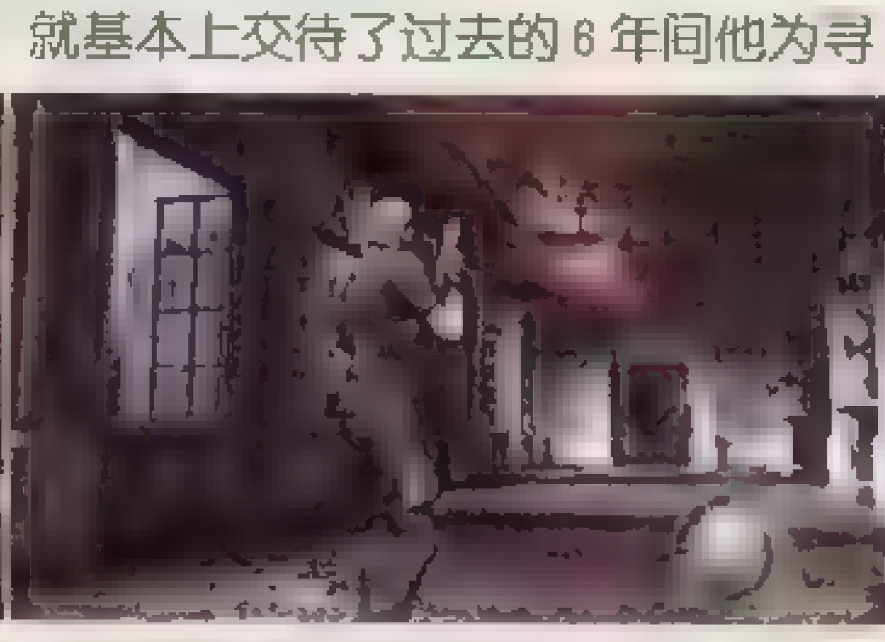
和《鬼泣》一样，游戏以关卡制的形式展开，但关卡之间的场景切换依然非常自然，并不会像其他关卡制游戏那样到了下一个关卡忽然发现环境大变样。武器的购买与升级系统对于这样一款基于现实世界观的游戏来说可能显得有些奇怪，但正如之前所说的——**只要能让游戏变得富有乐趣，又有什么是不可以的呢？**

不知出于何种原因，《bio4》没有系列传统的通关之后的评价系统，这可能是最让人感到遗憾的，希望能够在PS2版中得到改进。

PS2版

Capcom在去年年末就宣布，《bio4》的PS2版将于今年年底推出。虽然三上先生"CUT MY HEAD OFF"的言论还历历在目，不过在商言商，NGC玩家毕竟也比PS2版的玩家提前一年玩到这款游戏，**而对于真正喜欢这款游戏的人来说，能够让更多的人玩到《bio4》，又何尝不是一件好事呢？**也许我们现在最担心的，应该是PS2《bio4》版的移植度，又或者说是Capcom是否会抛出类似于"PS3版《bio4完全版》"的惊人决定呢？

在本文的最后说一个很有趣的发现：Capcom第四开发部的小林裕幸先生参与了《bio4》、《鬼泣》、《恐龙危机》这3款游戏的开发工作，诸位有没有发现这三款游戏有什么共通之处？答案在它们的通关动画里：这3款游戏无一例外都是以主角们乘坐交通工具从某个山洞或隧道中高速"冲出"为结局动画，而大海在结局动画中也扮演着很重要的角色，不知道这是不是因为小林先生受到了好莱坞电影《极度深寒》（DEEP RISING）的影响呢？




www.plumbook.c

文 沙罗

PS2	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	Bandai	FTG
		[illegible] 年4月7日	



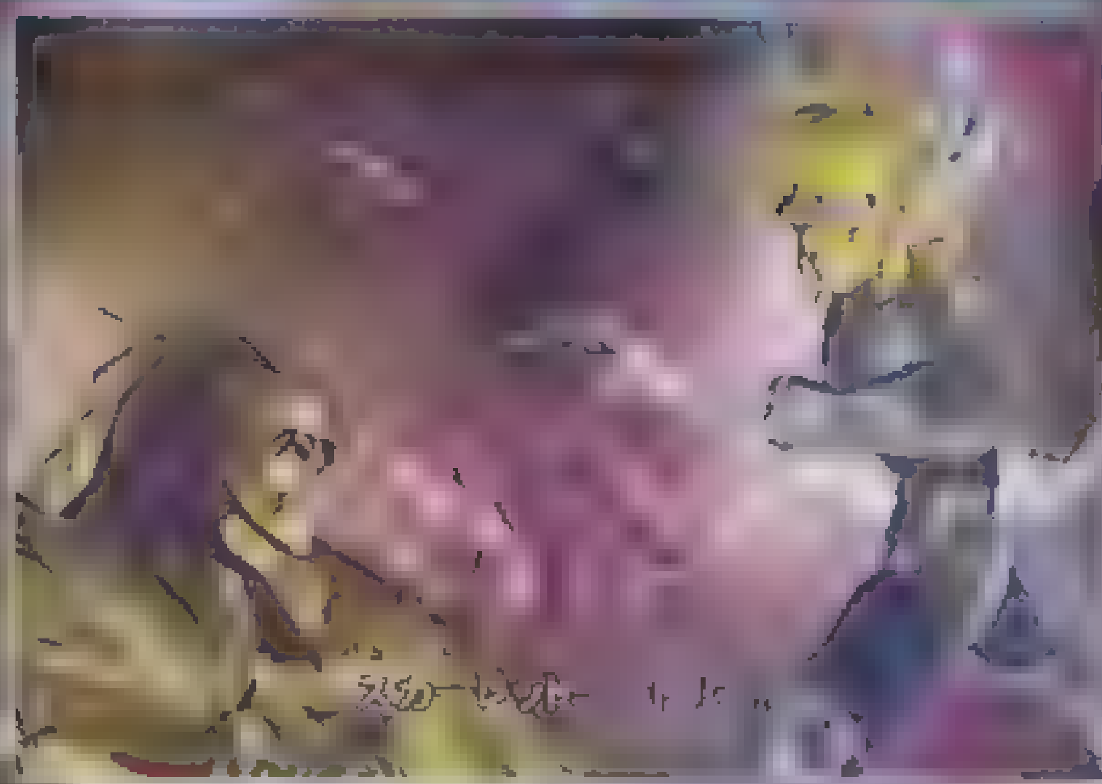
圣闘士星矢 聖域十二宮編
SAINT SEIYA Chapter Sanctuary

在上个世纪80年代末期，在日本的《少年跳跃》周刊中连载的两部漫画曾风靡了整个中国——鸟山明的《龙珠》(国译《七龙珠》)，以及车田正美的《圣斗士星矢》(国译《女神的圣斗士》)。随着动画版《冥界篇》以及《天界篇》的推出，日本再度掀起了新一波"圣斗士"热潮。动画游戏大厂Bandai趁热打铁，在PS2上推出了《圣斗士星矢》的最新作品《圣域十二宫篇》。

你也感觉到了吗，燃烧的小宇宙！

名场面完全再现！

作为一款3D格斗游戏，拥有良好的手感和精美的画面是必不可少的两大要素。据悉，本作由曾开发了全球性热卖的"《龙珠Z》系列"的Dimps负责开发。借由Dimps所擅长的卡通渲染技术，本作不仅将原著中漫画般的动画风格完全体现了出来，甚至还通过CG的夸张表现将原著中的极富魄力的名场面、角色的必杀技一一再现。





▲星矢的圣衣竞争对手卡西欧士正准备牺牲自己，让中了教皇的幻胧魔皇拳的狮子座艾欧里亚清醒过来。连台词都与原著一模一样！





▲白鸟VS天蝎！经典的战役场面经过3D CG处理之后，不仅看不出任何不协调之处，相反还给人一种莫名的激动和魄力感。



银河战争，再现！

本作共有星矢、紫龙、冰河、瞬等青铜、白银、黄金……合计20名以上的圣斗士登场亮相。除了之前提到的"黄金十二宫"模式外，甚至还有名叫"银河战争"(原著中的"千日战争")的专门对战模式可供玩家与电脑或朋友对战！能够与友人一起游戏，相信还会令游戏的乐趣倍增！



▲不知除了10名青铜圣斗士外，一开始是否还能选择其他白银、黄金圣斗士使用，想必他们会作为隐藏角色登场吧。

颇具漫画风格的魄力必杀！



▲双鱼座阿布罗狄的剧毒黑玫瑰！不知道在战斗中中了这招的话，体力是不是会慢慢下降。



▲处女座沙加的超强奥义——天魔降伏！在原著中，沙加用这招仅一击便将星矢、瞬和紫龙三人同时打败！

战斗的精髓，小宇宙！

从战斗画面中，我们可以看到左右[illegible]角落的两个小宇宙槽，该小宇宙槽分为三个等级，小宇宙的等级越高，那么攻防能力也就越高。此外，想要使用每个圣斗士专有的超级必杀技的话，就必须将小宇宙的等级提升至LEVEL 3！

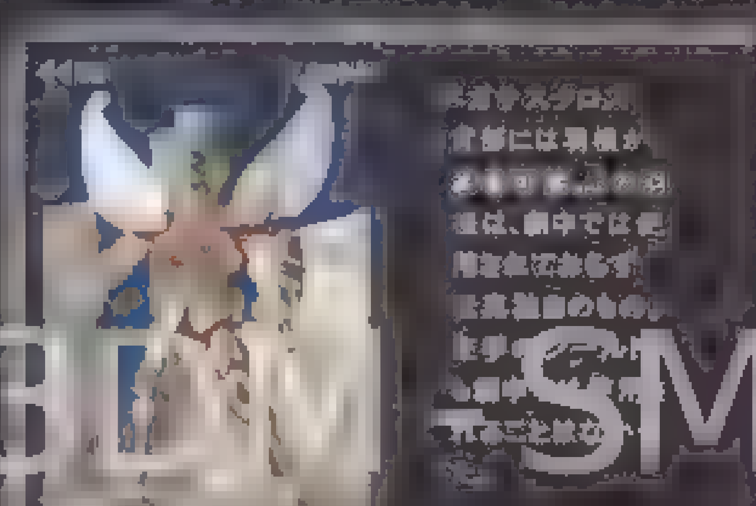




▲画面的左右两个角落有左摇杆的图案，这应该也是战斗系统的一种吧。也许不断地转动左摇杆，就能够在力搏中压倒对手。

《圣斗士》大辞典？

图片中的，不是《圣斗士星矢》的模型手办吗？如果不是亲眼看到，笔者恐怕也不会想象到，本作中竟然还收录了这样一个能够观看模型介绍的模式。也许，这只不过是Bandai在趁机为自己公司所推出的模型玩具做宣传吧。不过从图中的那个模型来看，这个鉴赏模式中应该收录了许多上个世纪八九十年代推出的古董模型。相信许多经历了那个时代的玩家都有印象。对他们而言，这个模式也是最具杀伤力的一大卖点了。



&3DM SMV
www.plumbook.cn

©车田正美 [illegible] ©BANDAI 2005


21
IMPOSSIBLE IS NOTHING.



2003年由新锐游戏制作公司cavia制作，Square Enix出品的《龙背上的骑兵》(以下简称为《DOD》)在发售后获得一致好评，其精美的人设以及黑暗的世界观给人留下了深刻的印象，而且作为一款原创的游戏取得日美销量36万的不俗成绩。今年两社再接再厉，将推出该系列的第二部，这次的故事是发生在前作的18年后，现在就让我们一起进入这黑暗凄美的世界中吧。

PS2	龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	Square Enix cavia	A·RPG
	[illegible]	预定2005年春	日版
	价格未定		

文 邪魔天使



艾丽丝 Eris

CAST：相武纱季

为了守护封印可以牺牲自己生命的女骑士，出生在某贵族家庭，从小就在封印骑士团长大，其与生俱来的才能以及不服输的个性让她具备了非常强的实力，并多次刷新骑士团各项任务中"最年少"的记录，与同样是在封印骑士团一起长大的诺威是青梅竹马的好朋友。艾丽丝气质高雅，争强好胜，对于诺威那种没有自觉性的性格颇有微词。





诺威 Nowe

CAST：[illegible]

所属封印骑士团的青年，因为能说龙的语言以及经常与龙一起参加任务，所以被封印骑士团的成员称为"龙之子"，但骑士团的大部分人都很害怕和讨厌他。诺威被神官长塞尔指名为"救世主"，他的接受能力很强，对于正义，他有自己个人的看法。诺威很少与其他人进行交流，对于抚养他长大的飞龙雷格纳，他把它当成自己的父亲一样来崇拜。





塞尔 SEERE

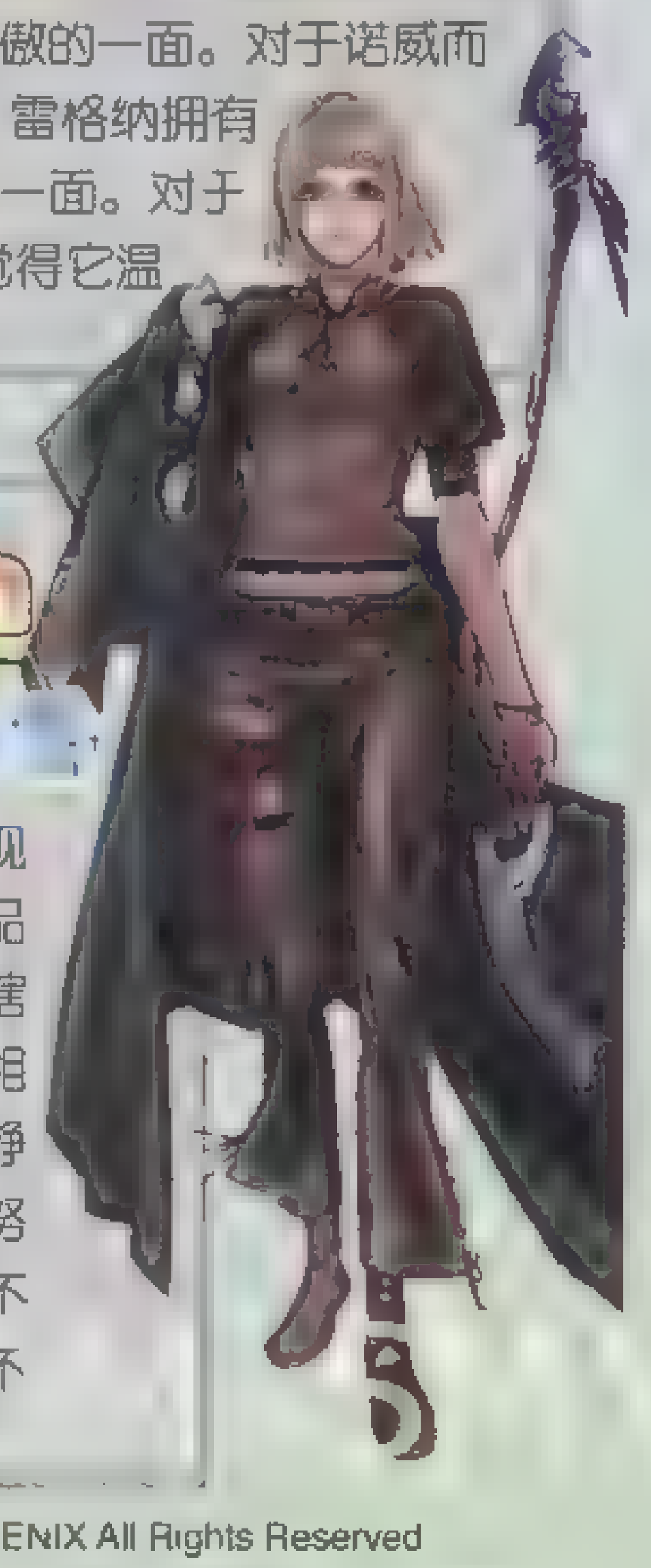
CAST：村上想太

玛娜的双胞胎哥哥，以"时间"为代价与巨像兵签订了契约，从此身体不能再成长。在玛娜引发的世界崩坏的危机后，他被神官长威尔多雷收养，并随着神官长学习神话、历史等各种知识。在经过了18年之后，他已经成为了一名神官长，就是他称诺威为"救世主"。从外表上看他和18年前相比丝毫没变，但他的心智可以说是一名成熟的青年了。

雷格纳 Legna

CAST：原田芳雄

抚养诺威的保护者，与诺威一起居住在封印骑士团。它从不理睬除了诺威以外的人类，对于他们他还是会露出自己作为龙族骄傲的一面。对于诺威而言，它就像是他的父亲一样，有时还显得有些唠叨。雷格纳拥有龙族特有的智慧与含蓄，但有时还是会显出它粗野的一面。对于人类它持一种旁观者的态度，所以这也成为了人们觉得它温柔与冷漠并存的原因。

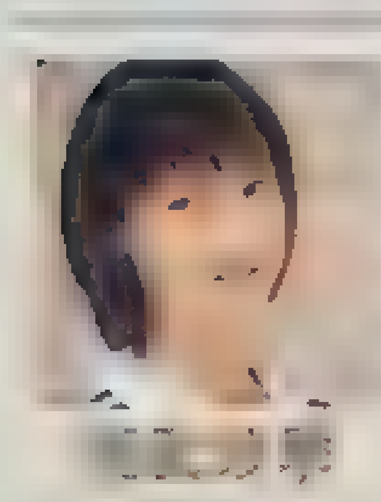


玛娜 Manah

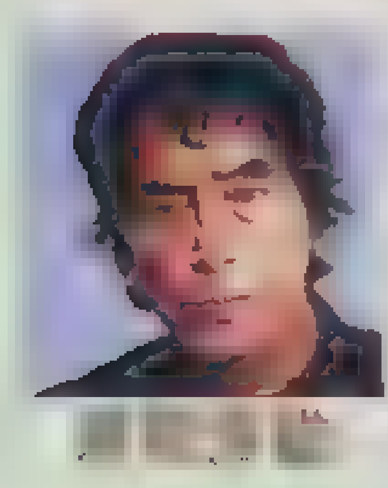
CAST：小[illegible]

引发18年前世界崩坏危机的人，现在为了解放那些成为封印骑士团牺牲品的人而四处游走，被生活在骑士团直辖区的人称为"圣女"。但是她本人并不相信所谓的"神"和"奇迹"，她总是以冷静而合理的态度来解决事情，将知识与努力有机地结合在了一起。她的话并不多，性格稳重，嘴角经常带着微笑，不管什么样的困难，都能坦然面对。

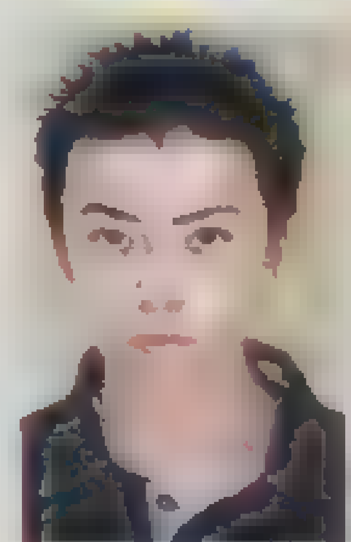
声优阵容



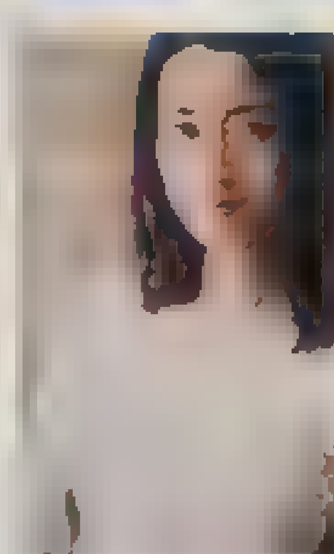
以清新的风格打入日本演艺界的新人，在本作中为高雅纯洁的艾丽丝配音。



日本实力派演员，在多部影片中其极具性格的演出深受各界好评，在该作中为飞龙雷格纳配音。



出道5年的后起之秀其演技的提升备受期待，其代表作为电视连续剧《永恒之子》。

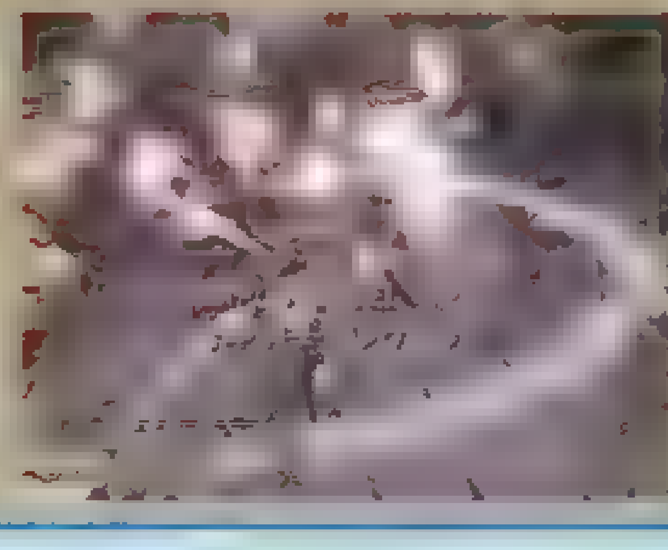


打入好莱坞的实力派女影星，在本作中担任女主角玛娜的声优，代表作是电影《最后的武士》。

©cavia/SQUARE ENIX All Rights Reserved
Character Design.Kimihiko Fujisaka (cavia)
Dragon Design Taro Hasegawa (cavia)
※以上为开发中画面。

游戏变更点
Reformation

在游戏中占主要地位的地面战大幅度强化，操作感变得更好，追加了新的连击系统。
BOSS战的难度增加。
加入了“饰品”、“道具”等概念，除了升级主人公还有很多强化的方式。
增加了城镇要素，可以在城镇中购买装备和回复道具。
强化情节部分，更有视觉感和电影感。




战斗分为3个区域展开：

本作在沿袭了前作系统的基础上进行了一些改进，虽然目前公布的战斗系统还并不完全，但从已知的部分来看本作的战斗与前作相比有所进化。

SKY MISSION	上空模式	利用龙的吐息与空中的敌人进行战斗的模式，敌人以怪兽以及人类的空中要塞为主。
GROUND MISSION	低空模式 可反复切换 地上模式	低空区域用龙的吐息，地上区域用武器与地上的敌人进行战斗，敌人多是怪兽或人类的士兵。这两种模式可以进行自由地切换。

新系统
New system

DRIVE

满足一定条件后雷格纳就可以发动特殊技“DRAGON OVER DRIVE”，其效果是利用雷格纳自身的爪、翅膀、尾巴做出大范围的攻击。

角色选择
CHARACTER SELECT

在本作中角色之间的切换是没有限制的，玩家可以利用各个角色不同的能力来进行战斗。切换角色后武器也相应地发生了变化，这样一来就可以衍生出更多的战术。

POINT1

《DOD》吐息以及大魔法攻击



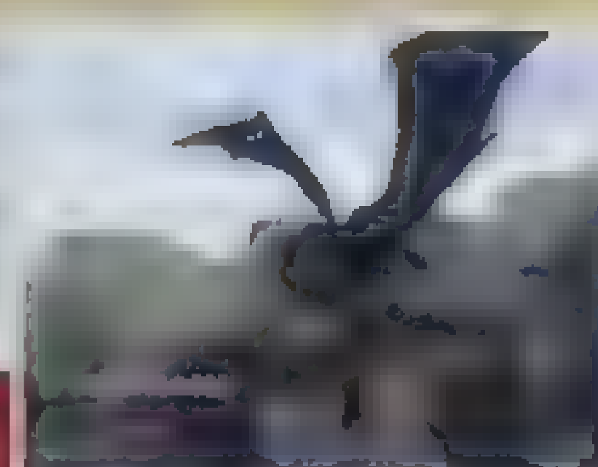

▶▼基本攻击与上空、低空相同，但大魔法攻击对上空区域是光线攻击，对低空区域是大范围的火焰吐息。

龙的基本攻击是按□键进行吐息攻击，只有在上空模式中可以锁定敌人进行吐息射击。另外，打倒敌人可以蓄MP，使用MP可以发出威力强大的大魔法。

《DOD2》“DRAGON OVER DRIVE”、“吐息晶球”的要素追加

在低空模式中，满足特定的条件后就可以发出“DRAGON OVER DRIVE”的必杀技。另外，在上空模式中，如果收集打倒敌人后出现的“吐息晶球”的话就可以发动强力的特殊攻击。

进化的部分

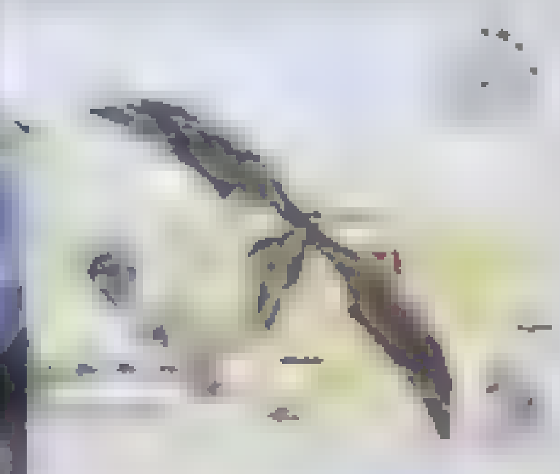


◀给予地面敌人巨大伤害的DRAGON OVER DRIVE的攻击方式是多种多样的。

▼收集吐息晶球可以发出特殊攻击，通过组合可以变化效果。



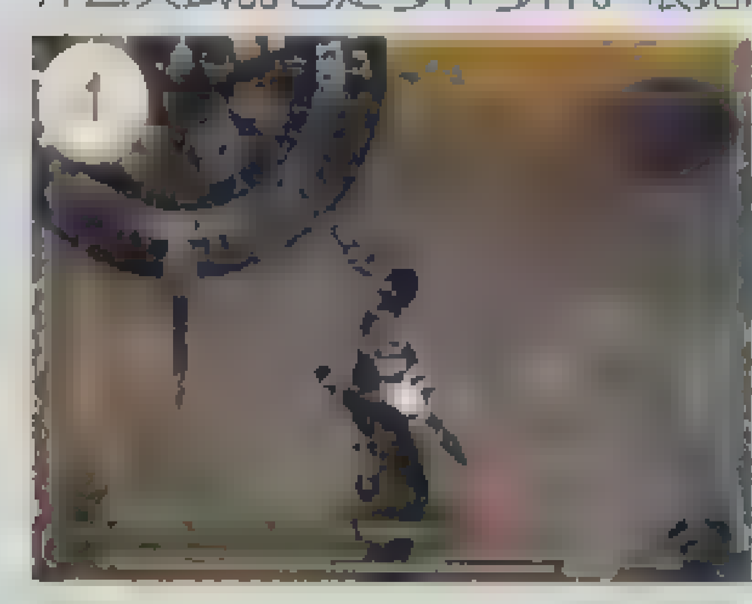
▶击倒一定数量的敌人就会出现晶球。



POINT2

《DOD》基本上是主角一人进行战斗

在《DOD》中战斗基本上是靠主角凯姆一人来完成的，并且其武器也是多种多样。根据剧情，操纵角色可以更换为其他同伴，不过其使用上有次数的限制，并且每次都有使用时间，不过魔法是可以无限使用的。也就是说，同伴不过是危机时的救命道具而已。



《DOD2》根据所使用的武器来更换同伴

在《DOD2》的战斗中角色使用武器是有一定限制的，比如主角诺威用剑，艾丽丝用枪等。当想换武器时，也就是要换所操纵的角色，这样就去掉了更换同伴时的限制。另外，有的武器对有的敌人有特效，所以当碰到相应的敌人时就要换上相应的同伴了。

进化的部分



◀当变换武器栏中的武器时，操纵的角色也会变更。

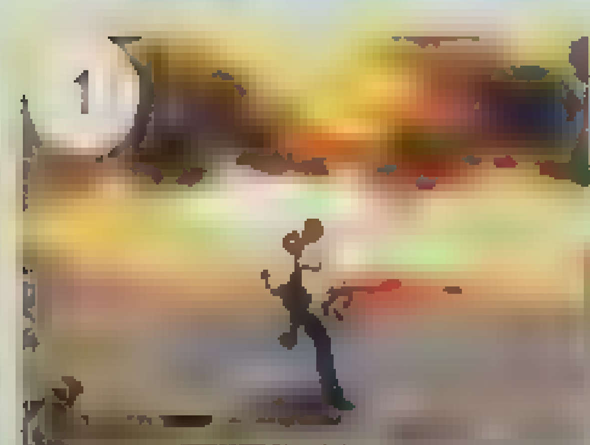


▲枪比剑攻击力高，但却有不擅长对付的敌人，要注意。

POINT3

《DOD》利用魔法、终结吹飞攻击

在用□键发动的武器攻击的特定动作中按△键就能发出高威力的终结吹飞技，另外，当MP足够时还能放魔法，并且使用的魔法根据武器还有差别。




▲▶当被许多敌人包围时，可以利用魔法和终结吹飞攻击将敌人一网打尽！

《DOD2》连击、必杀技等攻击大幅度增强

以特定顺序按键就可以发动连续攻击，因此攻击方式会变得多种多样。另外，连续攻击的按键顺序如果正确的话，那么最后就可以发出威力强大的必杀技，该必杀技会根据按键的顺序发生变化。



▲▶如果节奏掌握准确，并且按键正确，就可以使出连续技。当连续技最后一个按键按正确的话就会发出高威力的必杀技！



进化的部分

第3次超级机器人大战α —終焉の銀河へ—

文 阿修罗

第3次超级机器人大战α 终焉的银河 Banpresto S·RPG

PS2

终于等到了！"《α》系列"的最新作也是最终作！相信很多人都在等着它的出现！作为《超级机器人大战》这个系列重大转折点的"《α》系列"也终于要完结了，每个FANS在期待能够看到一个华丽的结局之外，更希望看的或者应该是整个"《机战》系列"的发展方向吧！目前游戏的开发度只有50%，相信为了保证质量，正式的发售日应该会在今年7月之后。在游戏发售前，就让我们一起来研究一下关于本作的一些情报吧！

参战作品

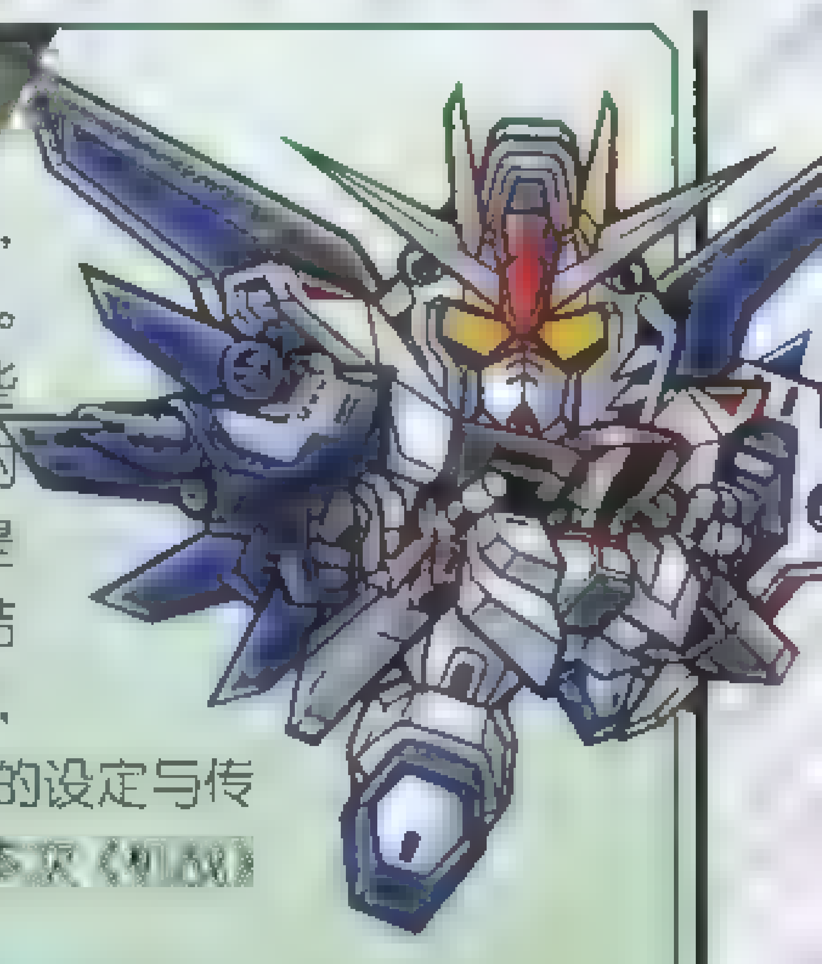
机动战士Z高达	魔神Z
机动战士高达0083 星屑的回忆	大魔神
机动战士高达ZZ	盖塔机器人
机动战士高达 逆袭的夏亚	盖塔机器人G
机动战士高达W 无尽的华尔兹	真·盖塔机器人（原作漫画版）
★机动战士高达SEED	战国魔神·豪将军
☆超时空要塞 可曾记得爱？	无敌钢人·泰坦3
☆超时空要塞PLUS	超能电磁侠V
★超时空要塞7	电磁万能侠V
★电脑战机 火星战队	斗将 大武士
★电脑战机 争夺战	大空魔龙 凯王
新世纪福音战士	勇者莱汀
新世纪福音战士 剧场版	☆飞跃巅峰
超兽机神 断空我	勇者王 我王凯牙
钢铁吉克	★勇者王 我王凯牙 FIANL
☆传说巨神 伊汀王	BANPRESTO 原创

☆为首次在PS2上登场的作品 ★为首次加入系列的作品

TIPS

- [illegible]
- [illegible]人震惊。但是寺田贵信监督目前已经否认了这种说法。
- [illegible]
- [illegible]中《超机大战SRX》已经确定会再度登场。

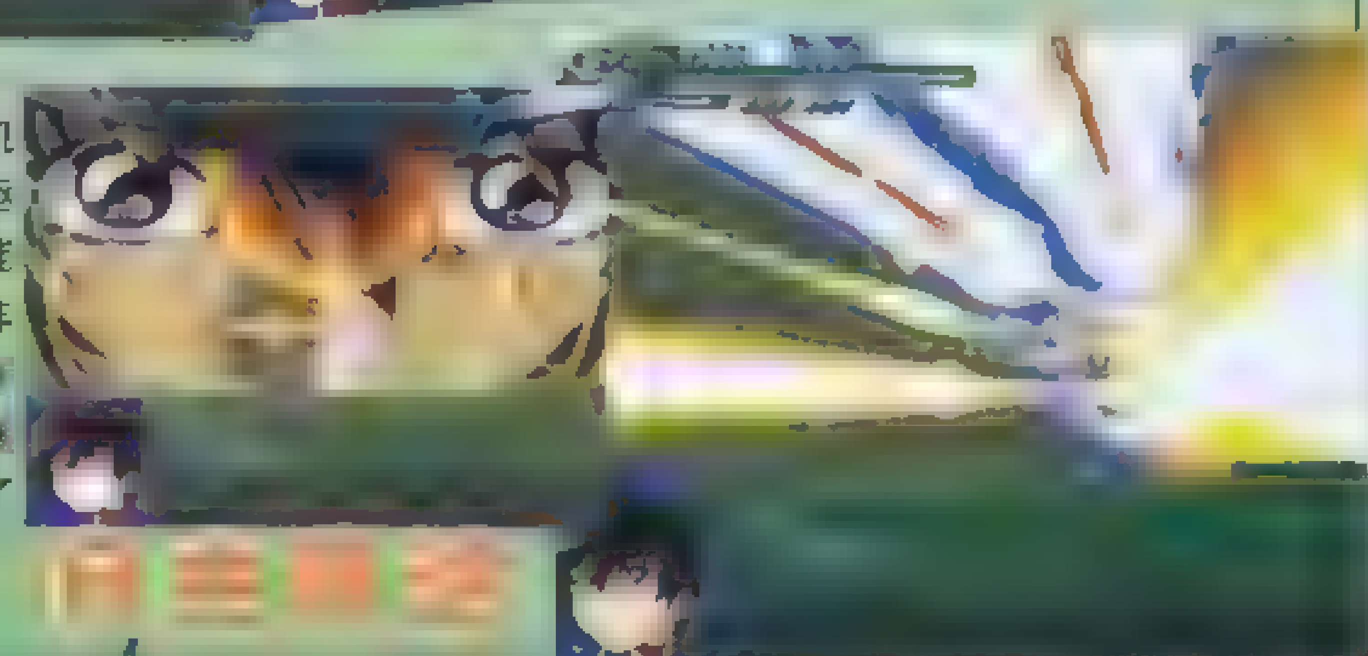
机动战士高达SEED



高达家族最新的成员，动画版已经完结，目前正在公映的是其续作《DESTINY》。《SEED》是一部争议非常大的作品，在某些FANS指责其过于商业化的另一面，其取得的成就是所有人有目共睹的。它加入《机战》是早就注定的，不过将其引入《α》的系列完结篇多少令人有些吃惊。作为新千年的高达，《SEED》在基因改造和中子干扰等理论方面的设定与传[illegible]剧本编写中的一个重头工作。

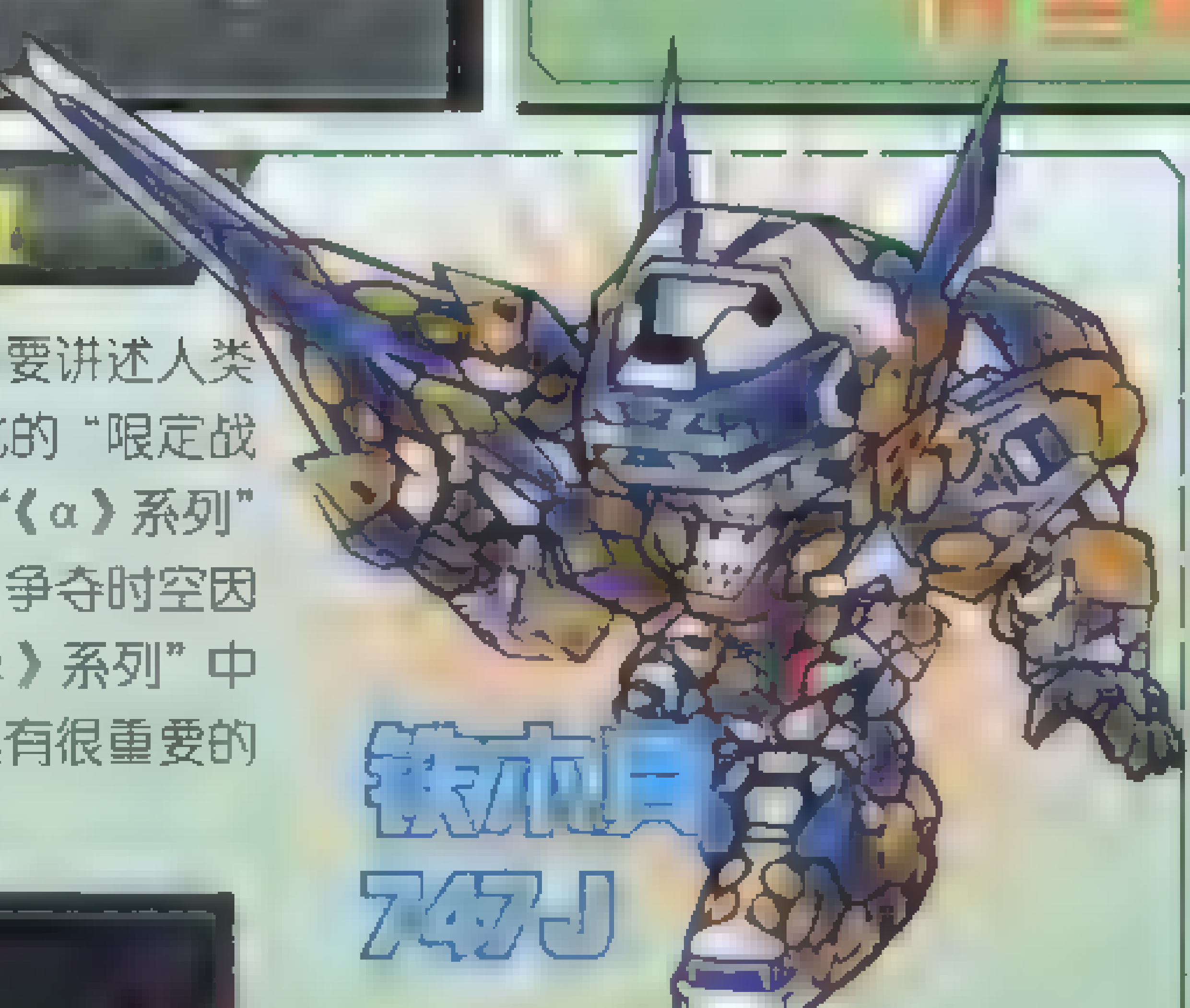


◀攻击高达3种换装中综合能力最平均的一个形态。不过[illegible]独没有用到的 就是此时画面中的空战型……



▶大和吉良的最终机体 ZAFT制核引擎驱动高达。发动SEED能力后全弹发射的原作[illegible]——除了机体变成了SD版以外！

电脑战机 火星战队 & 争夺战



来自SEGA著名的机器人对战游戏《电脑战机》，主要讲述人类利用巨大人型战斗兵器VR（Virtra Roid）进行商业化的"限定战争"的故事。故事发生在地球、火星和木星等地区，和"《α》系列"的设定不谋而合；加上《争夺战》的主线是各势力为了争夺时空因果律制御机构"七巧板"而展开的争夺战，正好在"《α》系列"中也有类似的机关，所以《电脑战机》在本作中很可能具有很重要的地位。（根据最新情报，本作中一共会出现3台VR！）

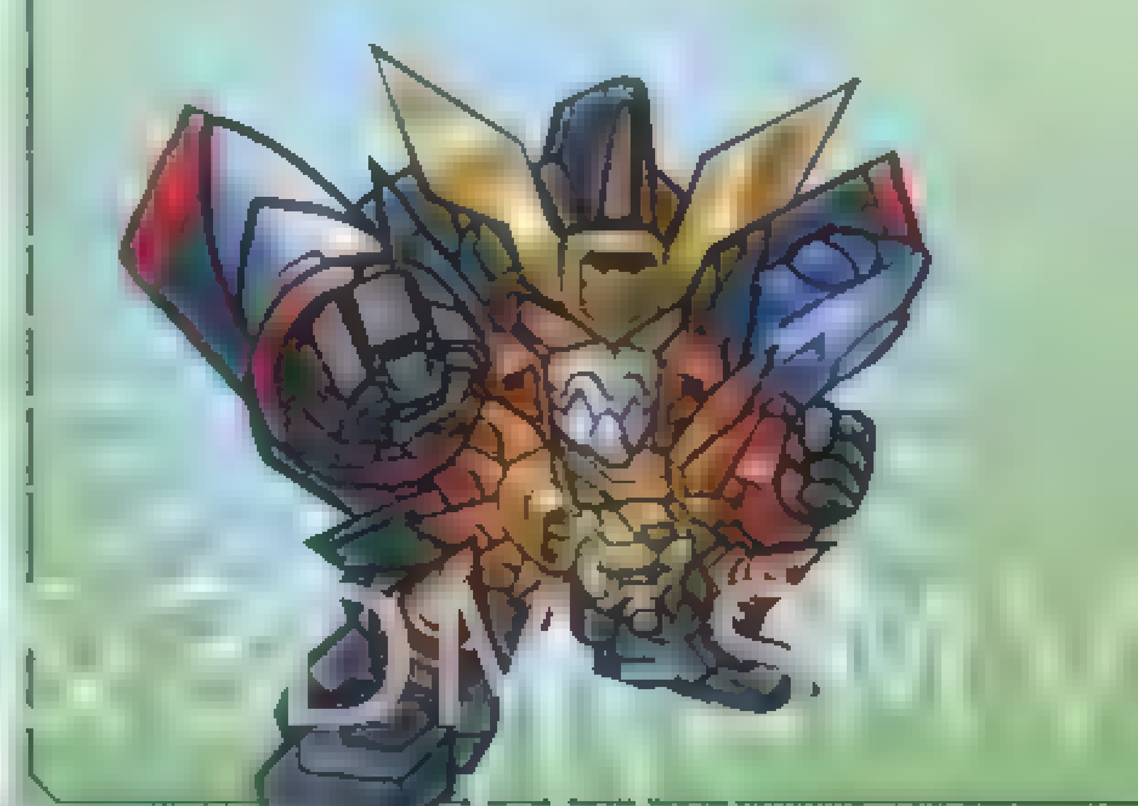


▲闪电斩（Blitz Sabre）是近身格斗技，完全再现出了原作的连续技 连冲刺攻击后用"跳跃取消"缩短距离继续攻击的技巧都得到了保留，

◀电脑战机本身是没有机师的，因此本作中机师头像处放上了机体自己的头部，对白也完全和"高智能A-"第一样。看来这个系列机体的精神指令也会比较奇怪……

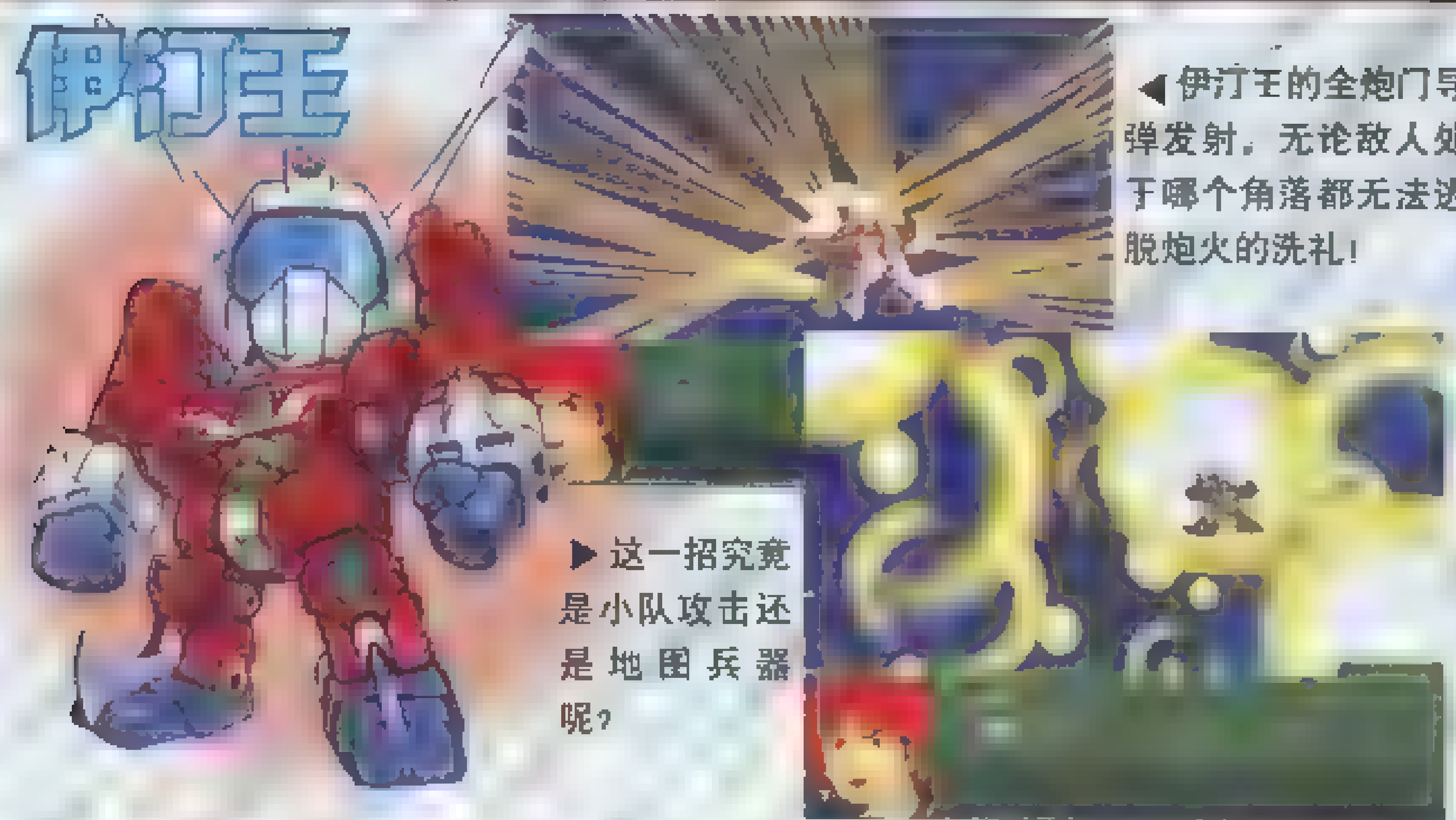
勇者王 我王凯牙 FINAL

在《第2次α》中，《勇者王》的剧情发展到了"ゾンダー篇"的结尾，这一次则会从《原种篇》继续开始整个爱、正义与友情的热血故事！这一次，不仅会有我王幻牙以及光龙、暗龙等机体登场，狮子女王——露希·卡迪夫·狮子王也将以暗龙的援护攻击角色的身分登场。



©葦プロ©GAINAX/Project Eva.·テレビ東京 ©1997 GAINAX/EVA製作委員会 ©SEGA CHARACTERS ©創通エージェンシー・サンライズ ©東北新社©BANDAI·VICTOR·GAINAX ©ビックウエスト©BANPRESTO 2005
※以上为开发中画面
www.plumbook.cn

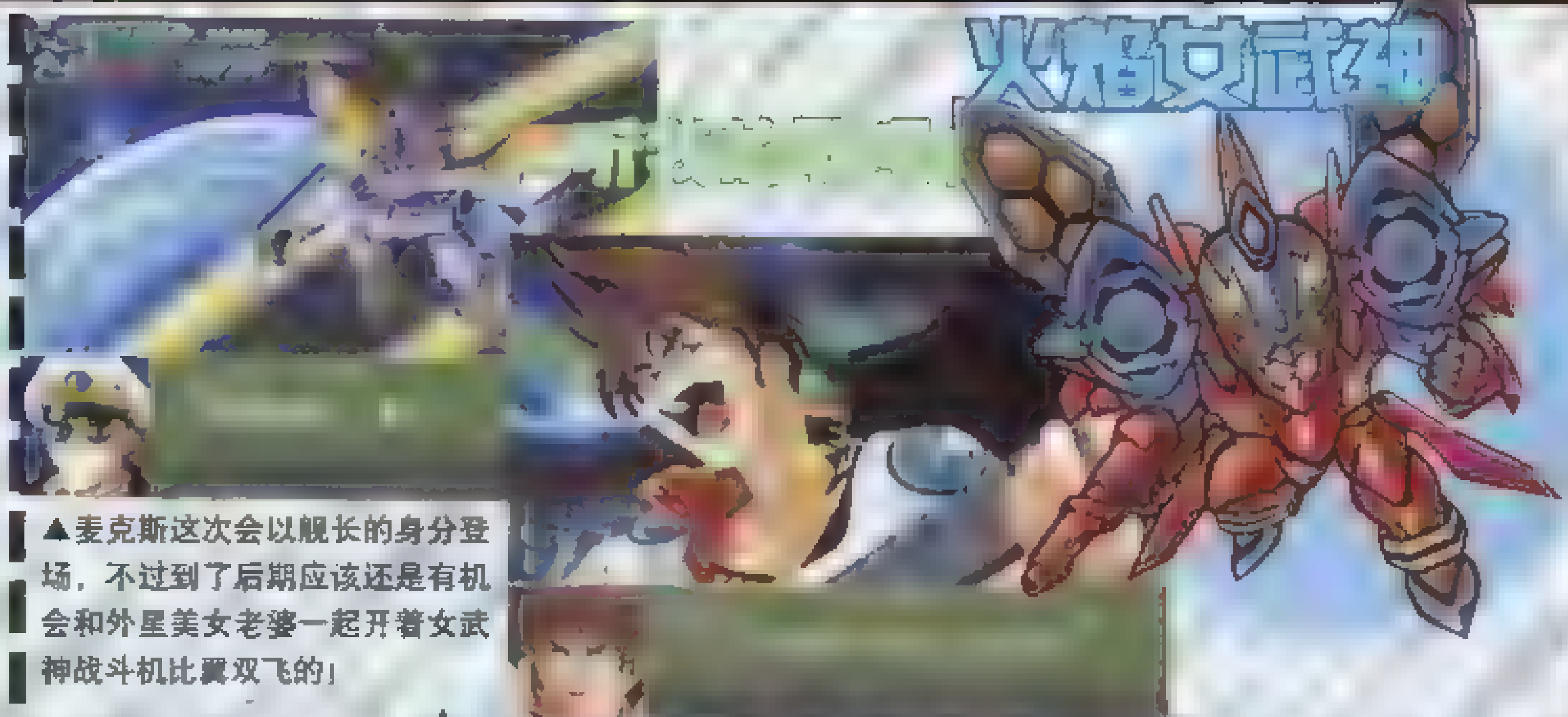
伊汀王



◀伊汀王的全炮门导弹发射。无论敌人处于哪个角落都无法逃脱炮火的洗礼！

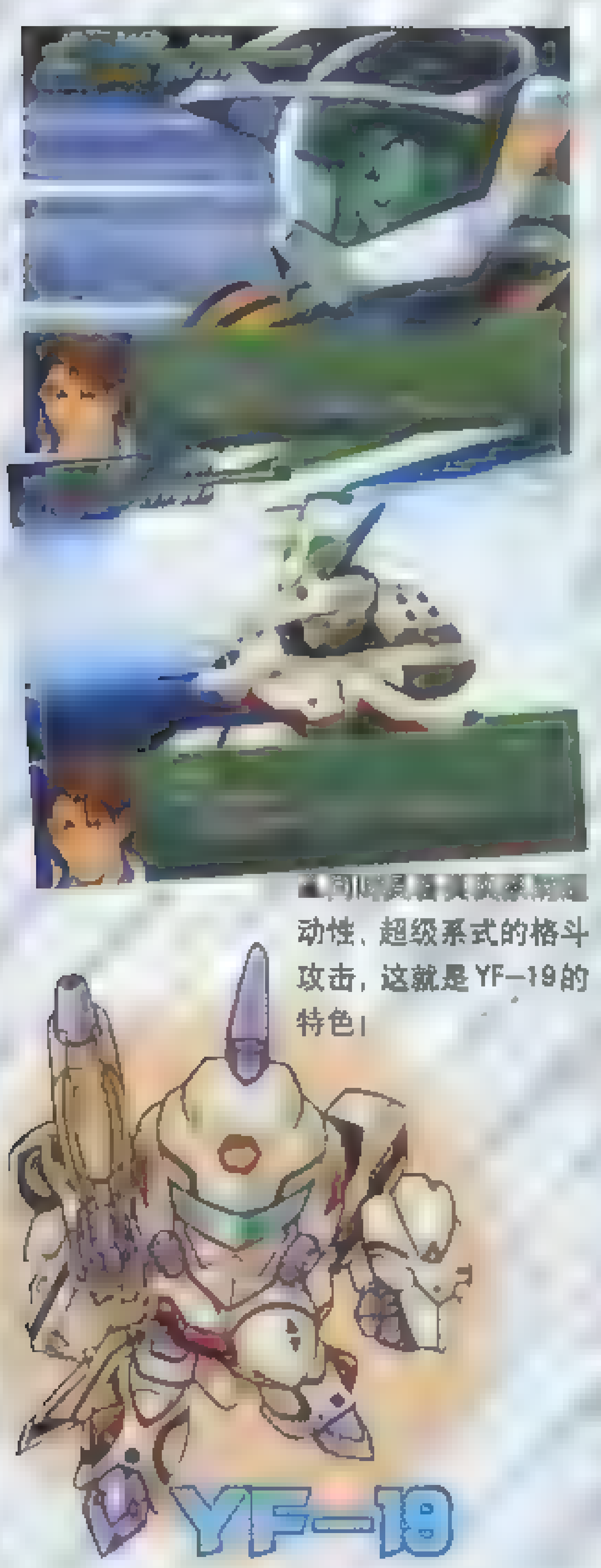
▶这一招究竟是小队攻击还是地图兵器呢？

火焰女武神



▲麦克斯这次会以舰长的身分登场，不过到了后期应该还是有机会和外星美女老婆一起开着女武神战斗机比翼双飞的！

YF-19



动性，超级系式的格斗攻击，这就是YF-19的特色！

钢巴斯塔



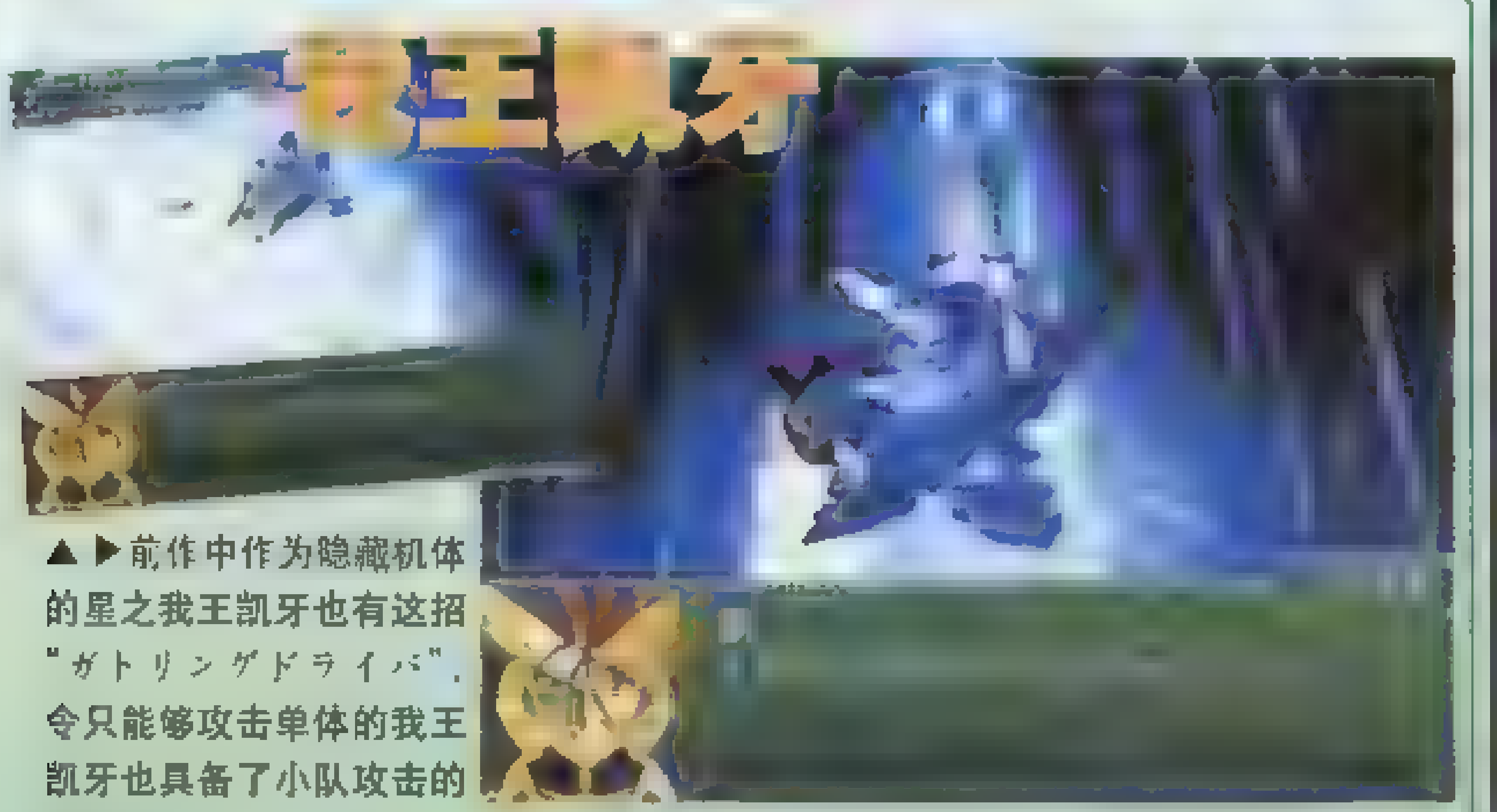
▲横扫千万宇宙怪兽的巴斯塔光线发射了！毋用置疑，这一招是小队攻击。

EVA初号机

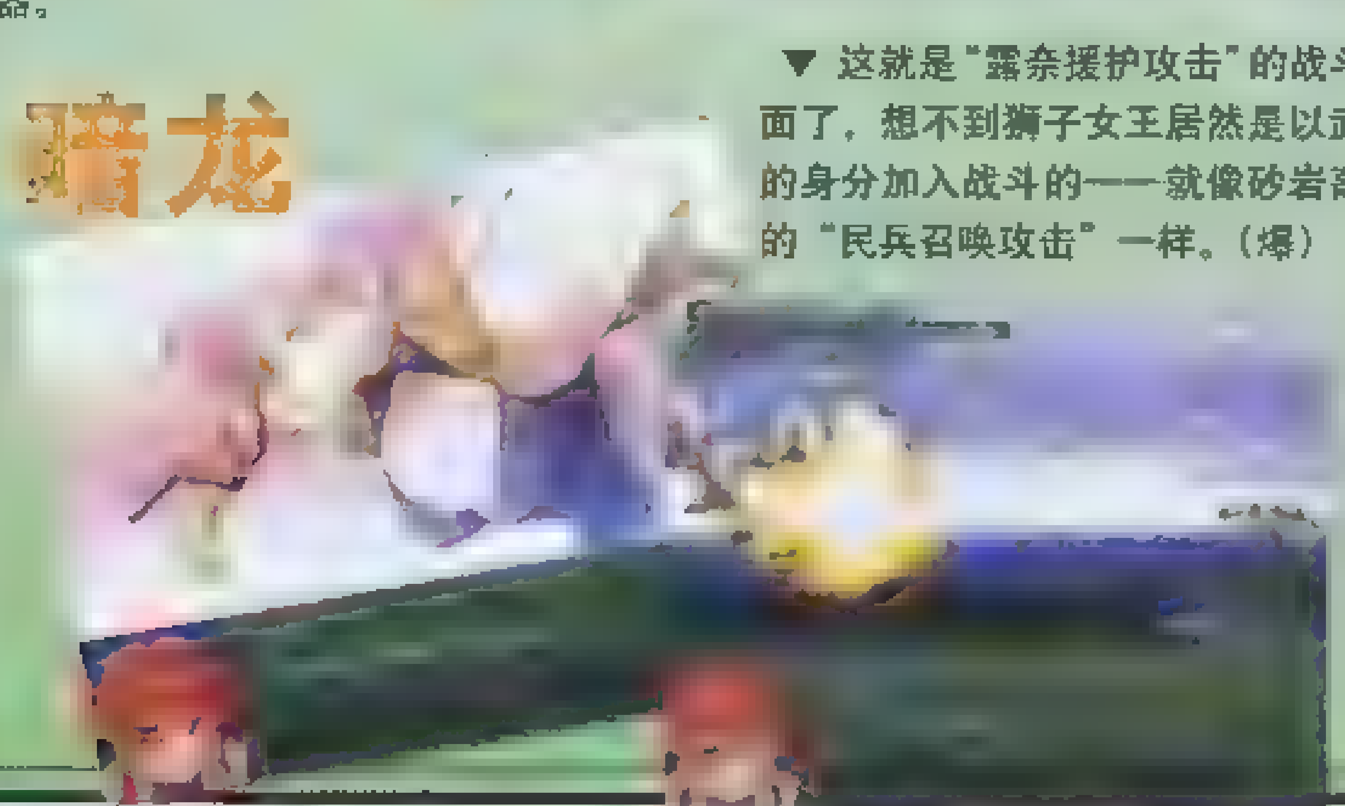


▲初号机的阳电子步枪这次也进化成了小队攻击武器，将量产型EVA锁定，一炮将它们统统消灭吧！

我王凯牙



▲▶前作中作为隐藏机体的星之我王凯牙也有这招"ガトリングドライバ"，令只能够攻击单体的我王凯牙也具备了小队攻击的武器。



▼这就是"露奈援护攻击"的战斗画面了，想不到狮子女王居然是以武器的身分加入战斗的——就像砂岩高达的"民兵召唤攻击"一样。（爆）

情报总集

www.plumbook.cn

魔野仙踪



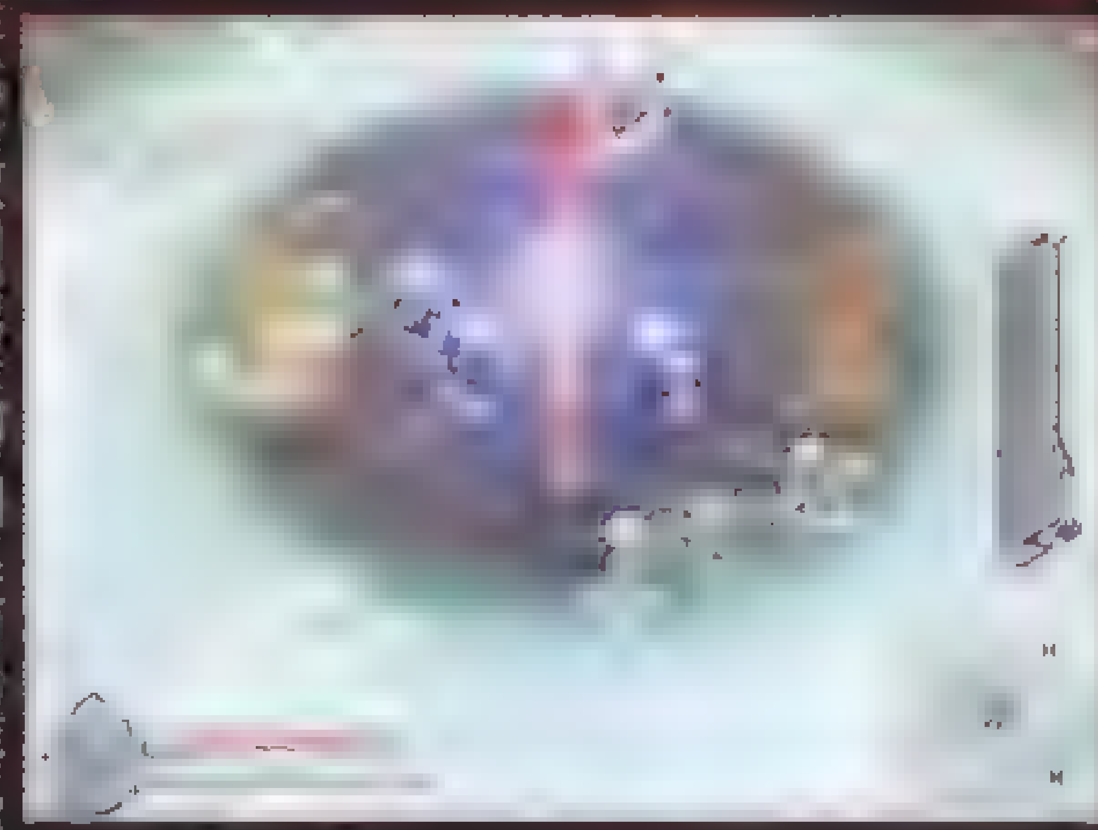
这里原本是一个人类和灵族和平共处的世界。两个种族相互承认，互相协力，在一起共同生活。然而，数百年前，“众神”突然降临到了这个世界上。他们将灵力强大的灵族变成了自己的部下“御使”。但是“众神”对此还不满足，为了成为更伟大的存在，他们开始榨取寄宿于森罗万象之中的根源之力“以太利亚”。这个世界于是走上了荒废、衰败的道路……

菲尔和多萝西兄妹虽然是人类，却拥有感应以太利亚的能力。虽然他们父母双亡，但是村子里的人们却将他们视作一家人，生活得很幸福。可是，突然有一天，众神的“使徒”出现在了村中，将多萝西绑架走了。菲尔为了救出自己的妹妹而追出了家门。在路上，他遇到了叫作阿弥拉和莱昂的两个灵族人。他们得知，多萝西被带往了世界的极点、众神的城堡——[illegible]神临城。于是3人向众神发起了挑战。

大家应该都听过《绿野仙踪》(奥兹国的魔术师)这个童话吧？作为一部世界名著，这个童话故事曾经多次改编为动画以及电影，为全世界人民所熟悉。阿修罗今天为大家介绍的这款游戏和《绿野仙踪》有着很深的渊源，但是它绝对不是由原作改编的作品！欲知详情，请往后面看！

文 阿修罗

三位一体攻击



一般来说，动作游戏主要是由玩家操纵某个角色与敌人的大军进行对战，或许会有由电脑控制的NPC与玩家的角色并肩作战共同杀敌。但是本作的进行方式却有些特别，玩家只能够操纵菲尔，由电脑控制阿弥拉和莱昂配合菲尔的动作进行战斗。具体来说，阿弥拉和莱昂并不会单纯地独立行动，而是会根据菲尔的行动来决定自己的招式，相当于菲尔的左膀右臂。在实际的游戏中，菲尔会首先攻击敌人，命中后攻击权就交给了莱昂，当莱昂攻击成功以后再由阿弥拉追加，最后阿弥拉会把进行最后一击的权利交还给菲尔。所谓的三位一体攻击，所指的就是3名己方角色之间这种密不可分的关系。

除了三位一体的连携攻击以外，每个角色还有自己独特的必杀技。这些技巧不仅华丽无比，而且威力强大。通过下达指令，还可以让阿弥拉和莱昂发动必杀技配合菲尔，从而形成合体必杀技。





关键词解说

★[illegible]★灵族传说中的英雄，拥有“超越顶点之人”意思的词[illegible]

★[illegible]★[illegible]极高的灵力，能够感应到以太利亚。但是他们的繁殖能力很弱，现在的个体数量非常少。似乎是拥有翅膀的种族[illegible]

★[illegible]★世界的基础元素，存在于万物之中。普通的人类无法感应到其存在，但是灵族却可以随意与其接触。

★[illegible]★将以太利亚实体化，变成武器进行战斗。菲[illegible]、莱昂和阿弥拉都拥有这样的能力。

★[illegible]★数百年前降临于这个世界上，将灵族当作“御使”，对人类进行镇压。其真实的身分和目的[illegible]

★[illegible]★美国作家来曼·弗兰克·鲍姆的长篇童话[illegible]的少女多萝西和她的小[illegible]

[illegible]

有胆量的[illegible]一齐展开[illegible]的故事。

[illegible]&3DM-SM

魔野仙踪 OZ	Konami	ACT
PS2 OZ	[illegible]2005年	[illegible]
对应周边未定		

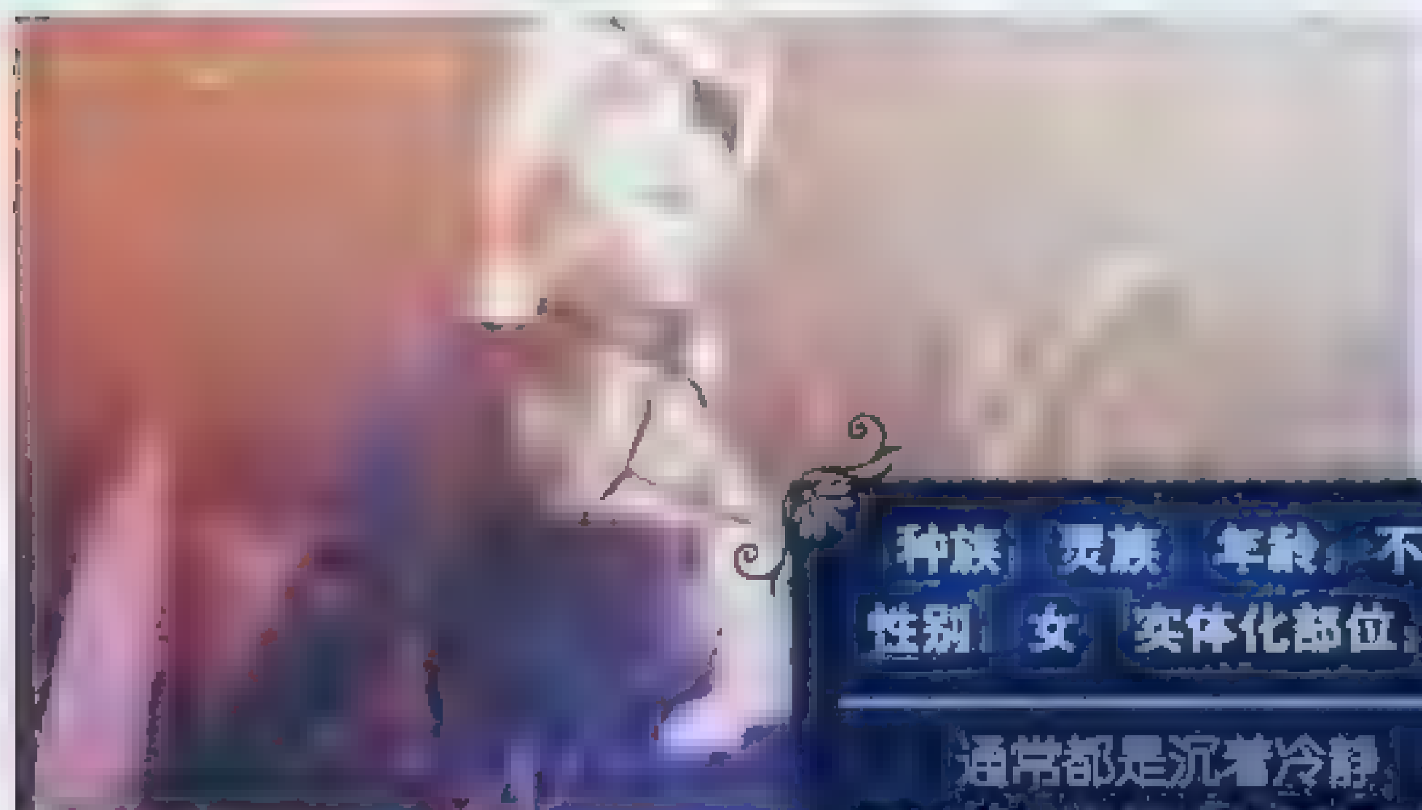
©2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

超豪华的制作阵容

相信游戏本身的魅力就已经足够吸引玩家的眼球了，不过如果当你看到本作的制作阵容，你的下巴一定会脱臼的（笑）本作的监督是村上纯一，制作过《恶魔城 晓月圆舞曲》等多部作品，在Konami社内的代号是"J"。游戏的制作总指挥是来自《幻想水浒传》系列的松川智祯。而本作给人留下深刻印象的角色的设计者，则是以《幻想水浒传》的2代3代的人设而受到玩家喜爱的石川史女士。至于负责本作音乐的人，相信喜爱《恶魔城》的玩家肯定会知道她的名字——山根美智留！

如此豪华的阵容已经可以保证本作的基本素质了，加上本作在动作游戏的理念上回归到追求"原始的乐趣"，强调战斗的爽快感和节奏感，相信一定会令玩家在游戏的时候感受到一些不同寻常的东西！

▼身为灵族一员，阿弥拉却和菲尔一起向"神"发起挑战，这背后的原因究竟是什么呢？阿弥拉的左眼又是因为什么而失眼的呢？





阿弥拉 Almira

种族：灵族 年龄：不详（外表为25岁左右）
性别：女 实体化部位：右臂 强化能力：理智

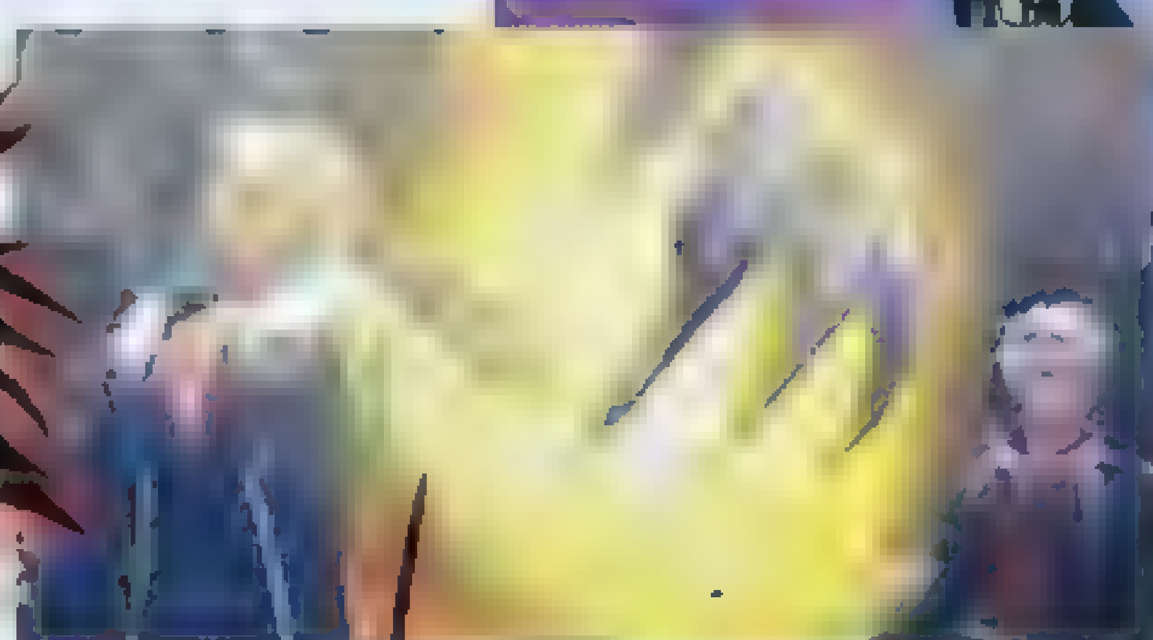
通常都是沉着冷静，不为杂事所动的性格，不管在什么样的状态下都能准确地进行判断，是菲尔的参谋。过去她曾是OZ的成员，因为某个任务失败而被降职，成为了普通士兵。

莱昂 Leon

种族：灵族 年龄：不详（外表为25岁左右）
性别：男 实体化部位：左臂 强化能力：斗争本能

[illegible]，做事大大咧咧，因为斗争本能被强化的缘故，完全不知道什么叫作害怕。他的武器拥有与其庞大体形不相称的威力，不管什么样的敌人在他面前都如同纸片一般脆弱。





菲尔 Feel

种族：人类 年龄：15岁 性别：男
实体化部位：托托（斧状大剑） 强化能力：无

身为人类，却拥有能够感应森罗万象的力量之源"以太利亚"的能力。因为自己惟一的亲人——妹妹多萝西被神秘人物绑架，而和莱昂、阿弥拉一起向众神发起了挑战。



多萝西 Dorothy

菲尔的妹妹，为人诚实老实，内心也十分坚强。她对菲尔哥哥和小猫托托非常喜爱。

托托 Toto

外形虽然是猫，但是其真正的身分却不甚明了。为了实现多萝西"保护哥哥"的愿望而与菲尔一起行动，并成为其将以太利亚实体化的基础。

关于本作详细的战斗系统介绍，请留意本刊今后的续报！



文 沙罗



继《义经英雄传》、《源氏》之后，又一部以源义经为题材的历史动作游戏——《义经纪》公布了！本作的人设全部由以著名漫画《棋魂》（《棋灵王》）、《死亡笔记》为代表作品的大人气漫画家小畑健担任，这也是这款新作的最大亮点。在这个已被怨灵占领、魔界化的平安时代中，源义经他们又会演绎出怎样的一段源平之乱呢？

义经纪	Banpresto	ACT
PS2	预定2005年春	日版

绚烂时代绘卷 2005年春开幕！

源平之乱的英雄



源义经


CV 田中敦子

清和源氏的直系继承人源义朝的九儿子，幼名为牛若，后来也被称为九郎判官。在他7岁时的平治之乱中，父亲战败。之后便在母亲的帮助下来到了京都的鞍马山进行僧侣的修行。年轻时作为自己同父异母的兄长源赖朝的部下，在讨伐平家的若干战役中取得了莫大战功，并成功讨伐了木曾义仲。后来被世人传颂为源氏的大英杰。



深爱义经的舞姬



静御前

在京都非常著名的舞姬，实力在当地也被公认是最出色的。在源义经为了讨伐木曾义仲而赶往京都的途中，两人相识并相恋。之后她便经常陪伴在源义经的左右。历史上，在源义经被兄长追杀时静被大和国吉野所捕，并被护送到了镰仓，从此未能与义经再见。


CV 水上莉子

斩妖除魔的华丽战斗！

本作的舞台包含了京都、美浓、和泉、坛之浦等众多知名战场。从室内到野外，任何地方都有可能成为激烈的战场。玩家们将控制源氏的名将，以豪放华丽的剑技消灭不断出现的平家士兵以及妖魔鬼怪。此外，每个舞台中还设置有许多可以破坏的设施，其中也隐藏有各种各样的物品道具，这些东西都能够令战斗朝更有利的方向发展。

根据目前的情报来看，本作一开始只能操作源义经一名角色，然后从武藏坊弁庆、静御前等同伴中再选出一位作为战斗时的搭

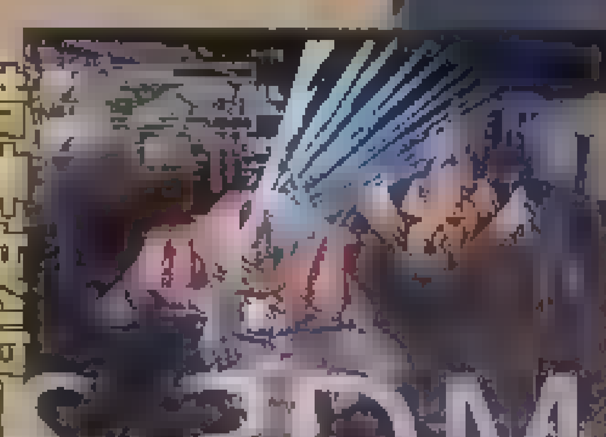


一刀两断！

▲伊势三郎发动必杀技时，画面中浮现出无数个“灭”字，一阵刀光剑影之后，敌人纷纷倒地。



▶静御前的必杀技比较特殊，其作用不是攻击敌人，而是为受到伤害的同伴回复体力。另外关卡中也设计有许多能够回复体力的地方。



借神攻击！

◀义经的必杀技之一“借神攻击”。在得到了神明的加护之后，剑技的威力会得到大大提升。

©BANPRESTO 2005 イラストレーション 小畑健

&3DM SMV

曼陀罗的加护

在游戏中，玩家能够获得许多蕴涵有神奇力量的佛神像。只要将这些佛神像分别配置在曼陀罗中的话，就能够使用出例如提升攻击力等各种各样的特殊能力了。只要配置得当，这些佛神像将是玩家破关闯阵的必备法宝！



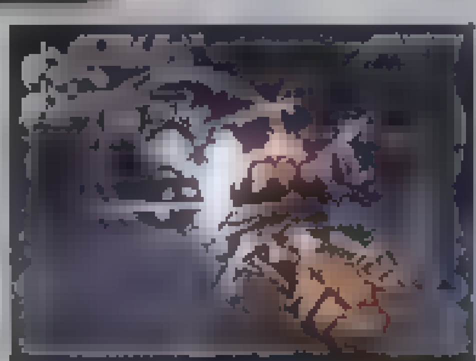
▲各个佛神像都有不同的特性，主要被分为“连击”、“状态”和“特殊”这三种项目。另外，曼陀罗内能够进行配置的地方，也会根据特性而有所不同。



◀“连击”能够增加连续攻击的次数，“状态”可以防止各种异常状态，并且还有令体力等基本参数上升的效果。而“特殊”一项，则能令经验值或资金的获得率上升。

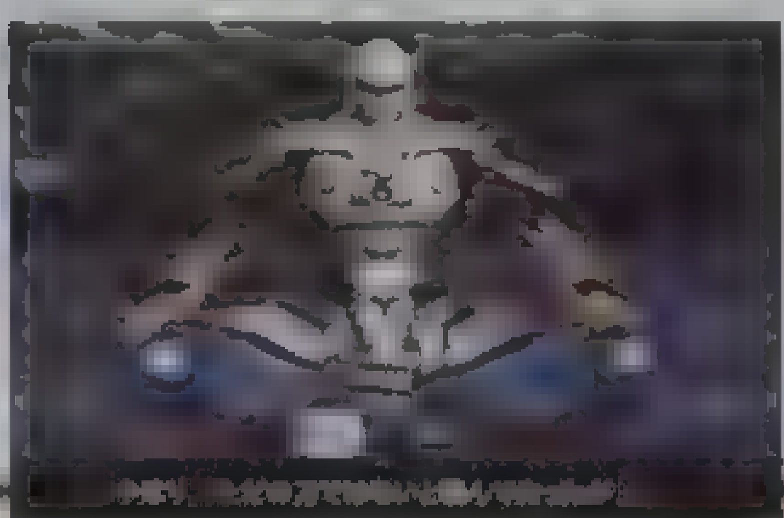
与同伴共斗

在每次出战前，玩家都能够从静御前等4名同伴之中选择一人作为搭档出战。这些同伴能够根据战场上的形势独立战斗，并且还拥有不同的特技和能力，所以玩家只需根据战场的特性选择合适的同伴即可。此外，本作中除了丰富多彩的关卡外，还将插入许多描述了真实历史事件的美丽CG动画。



▲义经遭到了敌人的猛烈攻击，这时与其一个人苦战，不如将同伴招呼过来。

▼源义经在大桥上收服弁庆的场面相信至今还为许多人津津乐道。



爽快感达到极致！

档。关卡的战斗方式十分简单，只要将每个关卡的BOSS击败即可过关。操作的基本由基本攻击、防御、必杀技等4种主要动作组成。将几种不同的动作进行组合，也可以形成多段连击。而满足一定的条件之后，就能够发动义经所拥有的神明之力的必杀技。此外，义经和其他角色们都拥有等级的设定，只要反复完成各个关卡，就能够提升等级以及角色相关能力。

合体必杀！

只要满足一定条件，就能够与搭档一起发动强大的合体技。合体攻击除了威力强劲外，其演出效果也极为华丽。







例 义经与静

发动后，首先是静在义经的身边翩翩起舞，为他提升力量，当义经的力量储到极限后，再一口气全部释放出去，将画面中的敌人一扫而光。

如疾风一般的谜之青年

伊势三郎





传闻说他是伊势国或上野国的山贼。以某个事件作为契机，他以后便跟随了源义经。擅长用刀，身手极为敏捷，因为这样也有人说他原本是个忍者，但是不是真的却无人知道。他与义经一样将平家视为仇敌，但其原因仍是个谜。

稀世的名射手

那须与一





出身于奥州藤原，年轻时便一直跟随着源义经经历了众多战役。是位百步穿杨的名射手，他最有名的历史事件，是在四国的屋岛的战役。他一箭射中了海面上距离80米远的平军小船上的扇子，赢得了敌我两军的高声喝彩。

至死跟随的力士

武藏坊弁庆



原本是比睿山的僧侣，后来因为破戒而被寺庙赶了出来，流浪到了京都。在五条大桥上败给了源义经后，心悦诚服的他从此跟随着源义经南征北战。拥有极强怪力和知略的他，曾数次在战场上立下了战功。传闻他最后是保持着站立的姿态战死的。



namco X CAPCOM

文 阿修罗

NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战 Namco Monolith Soft S·RPG
PS2 NAMCO × CAPCOM 预定 2005年5月26日 日版

大家好，阿修罗又带着《梦幻大决战》的最新情报来和大家见面了！上一期的报道中，阿修罗为大家介绍了游戏的一些基本情况，还介绍了一些两大厂商的参战角色。这一次，厂商又公布了不少关于游戏的战斗系统的详细情报，还公布了一些新的角色。就让阿修罗为大家一起介绍一下吧！

NEW·参战角色

沙夜



自古以来就和"森罗"处于敌对状态的"逢魔"组织的成员。使用5件一套的特殊武器"后晓"（这套武器无论从样式还是名称的日文发音都和男主角有栖零儿的"护业"是一样的）。在10年前的事件中，在零儿头上留下伤痕的人就是她！

沙夜（CV：折笠爱）
登场作品：游戏原创



为了对付只有拥有特殊知觉才能感应到其存在的"灵知"，M.O.M.O.作为观测、接触用的百式泛观测合成人的试作型被开发了出来。制造她的人是天才的科学家约阿奇姆·米兹拉希博士。

星际企业维克特工业所属的KOS-MOS开发计划主干技师。虽然是技术人员，但是也能够使用个人携带型多用途兵器系统"M.W.S."进行战斗。开发这个系统的是其学妹逸见美雪。

M.O.M.O.（CV：穴户留美）& 卯月紫苑（CV：前田爱）
登场作品：《异度传说 一章》

基尔伽梅斯（CV：石田彰）& 凯伊（CV：田中理惠）
登场作品：《多鲁亚加之塔》



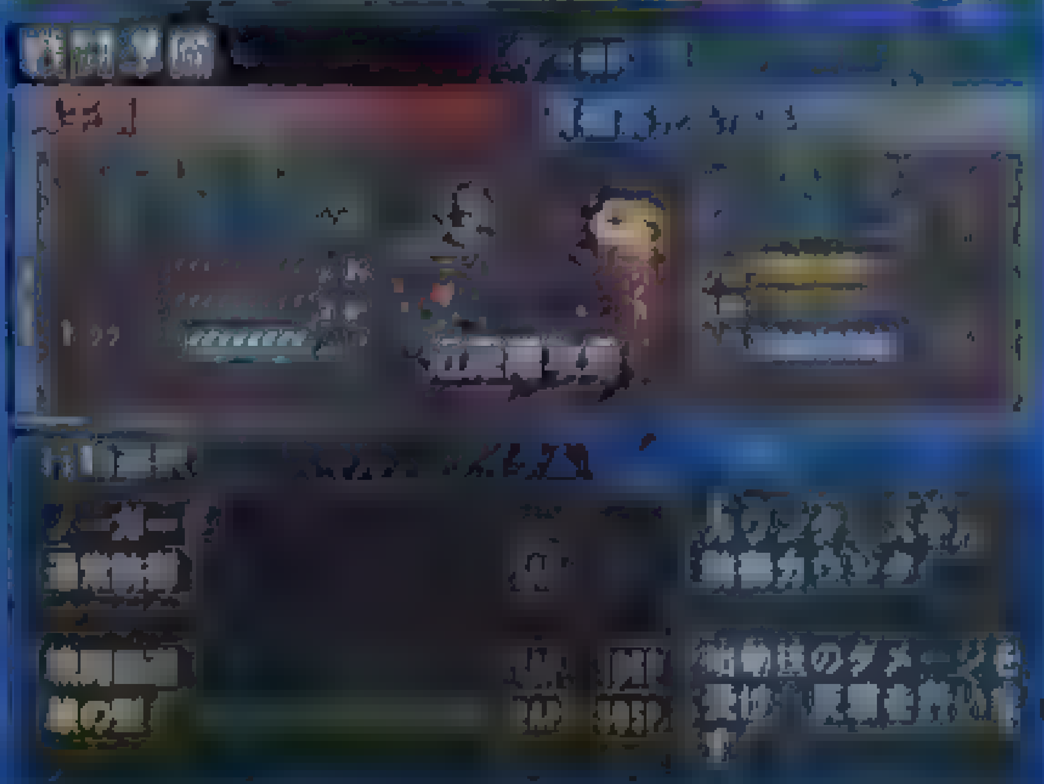
侍奉女神伊希塔的巫女，拥有强大的魔力。过去曾经被恶魔多鲁亚加抓走，用魔法变成了石头。被基尔救出来以后，凯伊和基尔之间产生了刻骨铭心的爱情！

过去曾经为了拯救被抓走的女神伊希塔的巫女凯伊而只身勇闯多鲁亚加之塔，最终打败了恶魔多鲁亚加，人称"黄金的骑士"。如今他再度举起了宝剑，投身到与恶魔的战斗之中。

AP·[illegible]

[illegible]而适用了和AP（Active Point，行[illegible]进行行动。每种行动都会消耗一定的AP，比如移动消耗1AP，攻击消耗3AP，待机也要消耗1AP。当所有单位的AP值都不足10时（[illegible]色为止。攻击并K.O.对方单位可以增加1AP，[illegible]到恢复。部分角色还拥有回复AP的技能，这[illegible]





▶每种行动指令都会消耗AP值，从而影响到单位的行动[illegible]组织作战呢！



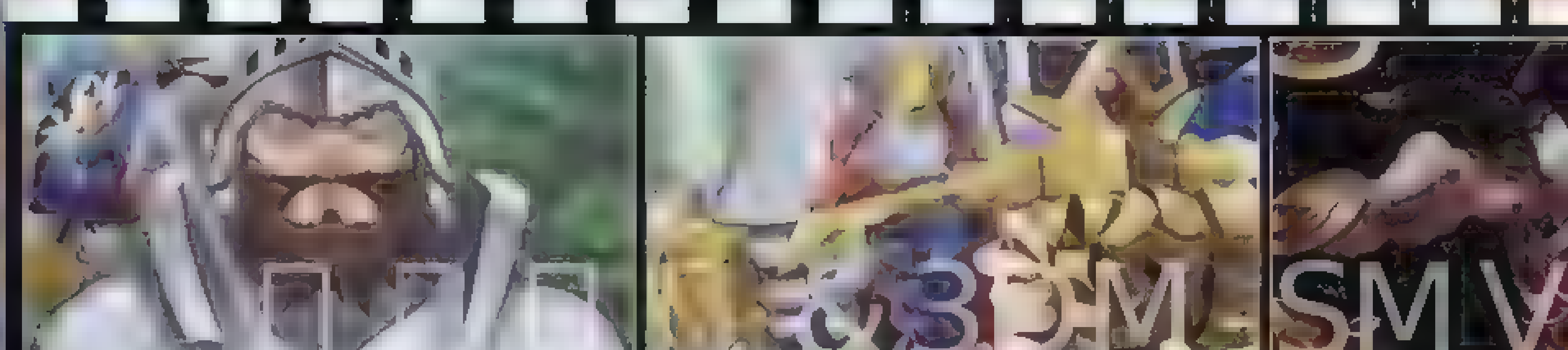
▲[illegible]

UNIT·单位[illegible]

[illegible]实际上，双人单位和单人单位的区别只是在[illegible]队，变成双人单位！

CG·开场动画

在上一次的报道中大家或许已经注意到，本作的片头动画是由著名的Production I.G制作的！这次厂商公布的游戏画面中正好也包含了一部分开场动画的截图，当中还包含不少尚未正式公布的角色哦！



CHARACTER&SOUND:©CAPCOM STRIDER ©MOTO KIKAKU ©[illegible] ©NAMCO ©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

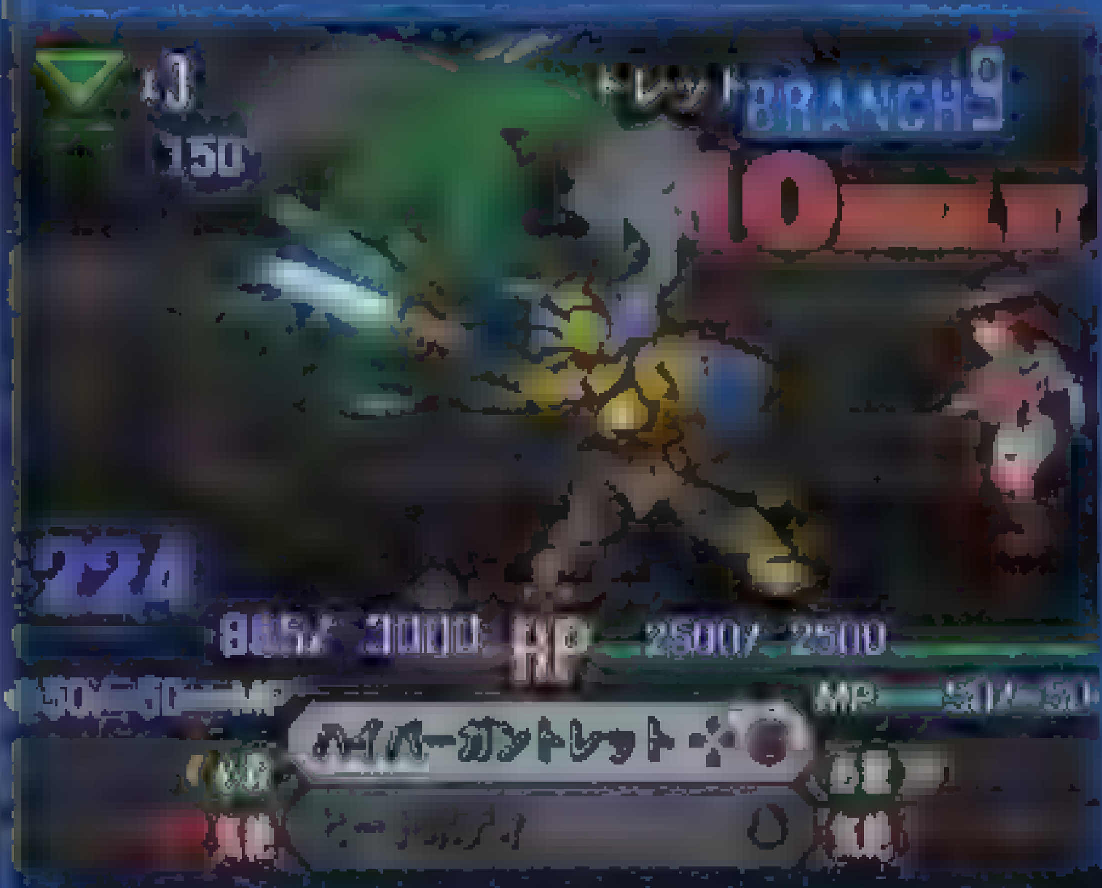
※以上为开发中画面

战斗系统详解

BATTLE · 战斗系统



选择攻击指令以后，玩家可以看到该单位的攻击范围。[illegible]色区域代表远距离攻击，红色区域代表近身攻击，而攻击的指令内容以及性能会完全不一样[illegible]。根据各自的特性不同的单位还可以划分为远攻型、[illegible]。近程有凯伊的魔法攻击，近身有基尔的黄金大剑，都属于非常实用的远近皆宜型！



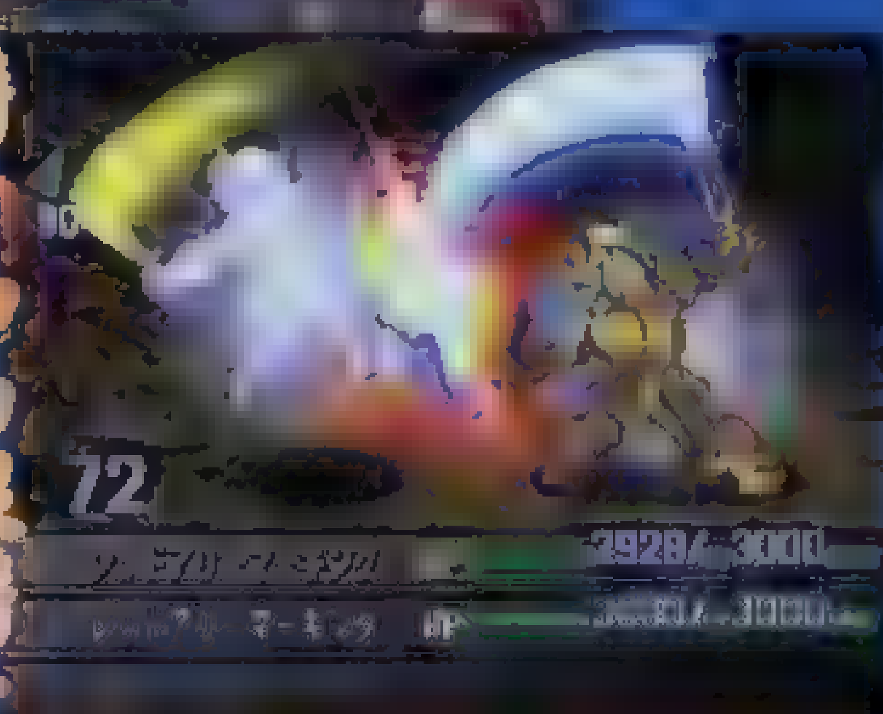
▲[illegible]

上一次的报道中提到，本作的战斗部分有些类似Namco的"[illegible]"系列，玩家[illegible]。[illegible]不同的指令[illegible]，如果[illegible]连击数的变化[illegible]很多，同时造成的伤害值也会比单发攻击要高。不过这个连击系统的最大好处就是可以提升双方单位的"气绝"值，一旦"气[illegible]"[illegible]

[illegible]同样适用！不过在敌人攻击己方角色时，我们可以利用防御指令——Defence Extra（防御[illegible]）[illegible]



◀MA[illegible]

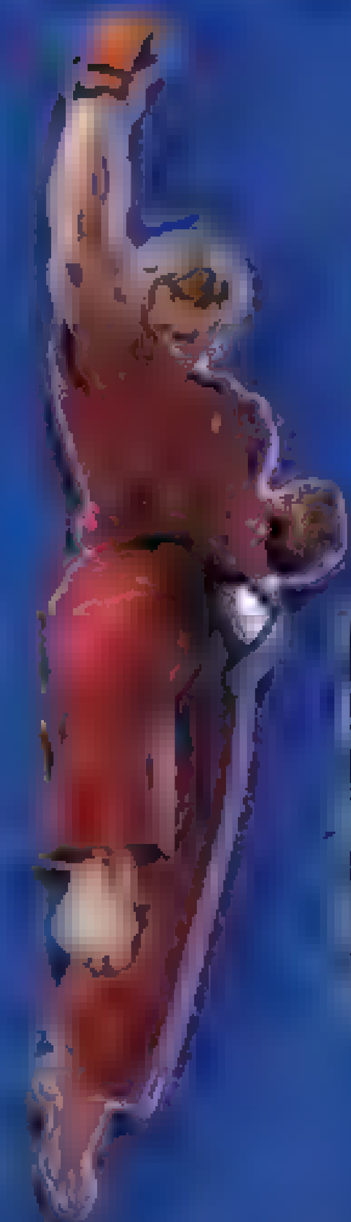


除了普通攻击以外，本作中还有[illegible]"MA攻击"[illegible]攻击"，由2～3个单位对1个单位发动的[illegible]，以及由[illegible]一个单位对多个敌方单位进行的"协力复数同时攻击"（简单来说，这3种攻击方式分别相当于《机战》中的[illegible]）。[illegible]使用协力MA攻击要求参与攻击的单位互相[illegible]进行，同时画面上会有大魄力的人物特写出现！

堀太藏（CV：古川登志夫）
登场作品：《挖地小叮当》

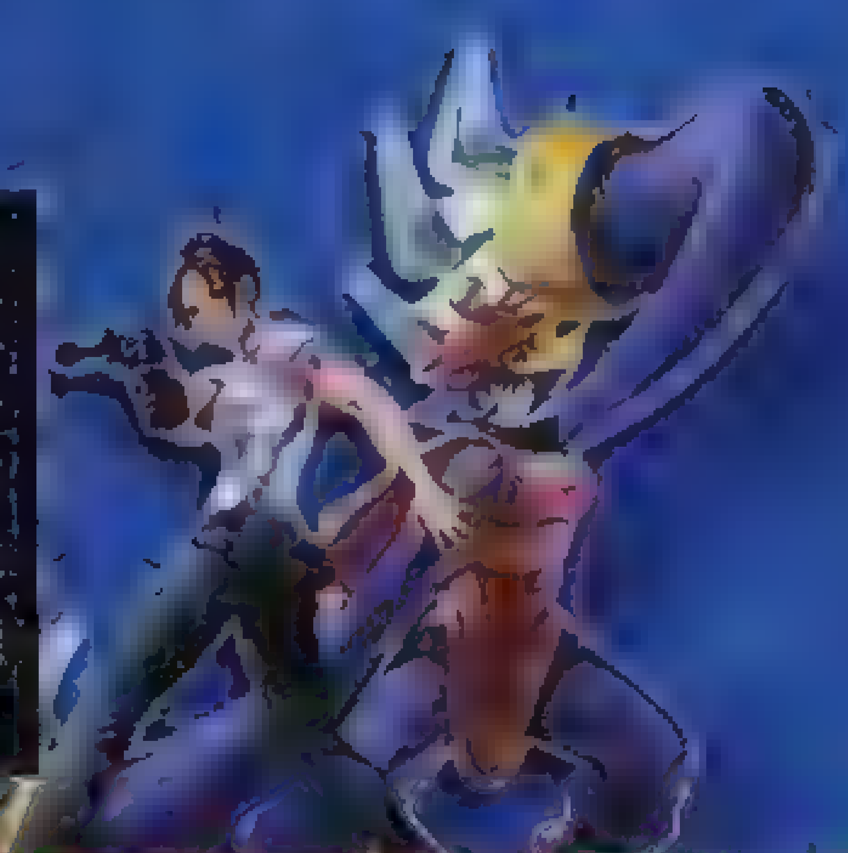


原宇宙边境警备队的特殊工作员，使用火药作动式的大型打桩机以及内置的手动充气泵进行战斗。据说他也是著名的"钻子先生"的老爸……



肯（CV：岩永哲哉）
登场作品：《街头霸王》

全身穿着大红道服的全美格斗大赛冠军，同时也是美国名门马斯特斯家的少主。他与隆一起在刚拳门下修行空手道，两人也是永远的好对手！



来自中国的工作员。除了擅长各种潜入任务外，从枪械、爆炸品到格斗技能样样精通，"很能打"！

凤铃（CV：荒木香恵）& 丽丽（CV：根谷美智子）
登场作品：《枪之危机4》&《恶魔战士》

无名的超战士1P（CV：大冢明夫）& 2P（CV：玄田哲章）
登场作品：《失落世界》



在被破坏神·魔的创造主——天帝柏罗斯所毁灭的"尘世"这个废墟之地上，两个没有姓名的超战士出现了。他们使用特殊的护卫机械"Side Arm"与天帝的手下展开了战斗！



www.psribook



诞生于1993年的《毁灭战士》是FPS游戏类型的奠基者，它的出现让FPS游戏成为PC游戏业最尖端图形技术的风向标，该作的开发商id Software在业内以高超的技术实力著称，即使是在十几年后的今天依然是最具技术实力的游戏开发商之一，而代表他们目前最先进技术的就是《毁灭战士3》。去年PC游戏业具有最高技术实力的作品之一就是《毁灭战士3》，然而该作对电脑配置的要求同样很高，不过拥有Xbox的玩家还有一个选择，那就是由Vivarious Visions移植的Xbox版《毁灭战士3》。

文 星夜

剧情

《毁灭战士3》并不是该系列真正意义上的续作，而是通过全新技术重新讲述系列第一作的故事。游戏从联合宇航公司（Union Aerospace Corporation）在火星上的基地开始，一个星际海军中队受命驻扎在这里保卫顶级机密的研究中心。然而没过多久，该研究中心所从事的空间传输实验发生了意外，打开了地狱之门，将无数凶猛的怪物释放了出来。在游戏中玩家扮演的是仅有的幸存者之一，在对抗那些可怕的怪物的同时寻找其他幸存者，找出这起事件的起因，并且将那些恶魔送返地狱，将地狱之门关闭。

毁灭战士3　Xbox　Activision　Vicarious Visions　FPS

最大新增要素

双人合作模式

Xbox版最值得一提的新要素就是专门为该版本设计的合作模式，该模式让玩家可以与朋友通过系统联机或者Xbox Live合作完成20个关卡。分割屏的多人游戏方式并不支持合作模式，不过对应死亡竞赛和组队死亡竞赛。去年Xbox版的合作模式刚刚公布时，很多人猜测该模式无非是让两人合作通过游戏中的战役模式，就像《光环2》一样。然而，本作的合作模式实际上是由专门为该模式设计的20个关卡构成的。Vicarious从单人战役模式中挑出了20个最杰出的关卡，将其重新设计为双人合作关卡。该模式没有任何剧情和过场动画，不过这些关卡的默认前进顺序则是与战役模式相同。与战役模式中的关卡相比，这些重新设计的关卡将狭窄的走廊拓宽，增加了敌人和可以获得的弹药数量，以适应双人游戏的需要。并且该模式中的珍贵道具数量都设计了双份，让两位玩家都可以得到。

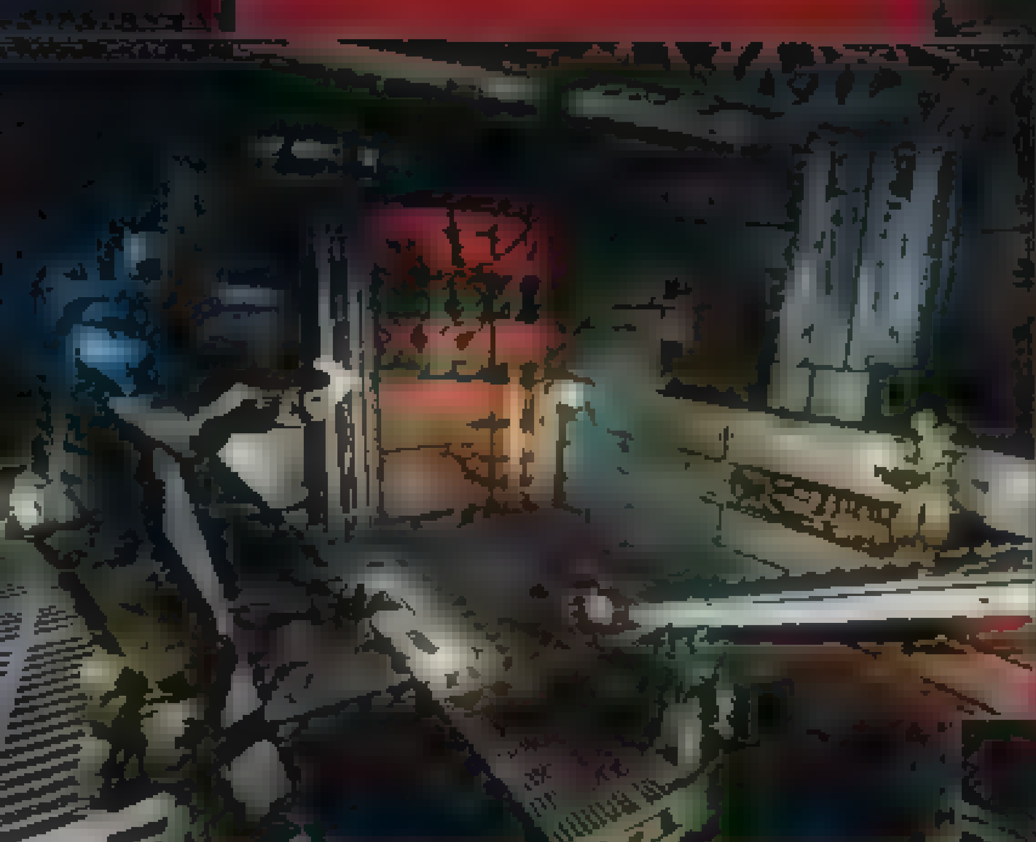
在双人合作模式的每个关卡中都有很多个重生点，一旦不幸被怪物干掉就可以从这里重新开始，死掉的时候，装有所有道具的背包会掉落在原地，因此从重生点重新开始时，就要赶紧赶到死去的地方，捡回掉落的道具包。不过这种设定似乎有点多余，因为双人合作模式中，当地的敌人被杀掉后就很少会出现新敌人，这就意味着玩家从重生点重新复活的时候，只不过是拿着小手枪再走一遍空无一人的原路而已，并没有什么实际意义。

双人合作模式还有一个重要的部分就是玩家要通过语音联络取代雷达的作用，游戏过程中你要经常向对方报告自己的位置，才能更有效率地合作，并且在该模式中，敌人的AI也被提高，在迎接两个玩家的攻击时显得相当聪明。



双人合作模式的20个关卡一开始就可以任意选择，因此如果你刚开始就想进入后期的地狱关卡也是完全可以的。虽然这样破坏了获得新关卡时的惊喜感觉，不过Vicarious Visions和id Software对于双人合作模式的设计目标显然只是作为整体游戏的补充，而不是游戏的核心内容。

本作同样设计有传统的死亡竞赛和组队死亡竞赛两种多人模式，玩家可以通过分割屏、系统联机或者Xbox Live进行4人游戏。多人游戏模式总共有5张地图可以选择，将来会通过Xbox Live提供更多地图下载。







▲多人游戏模式会出现丢帧现象

▶双人合作模式下敌人的数量也变成了原来的两倍

©2004-2005 id Software, Inc. All rights reserved. Distributed by Activision Publishing, Inc.

& 3DM-SM
www.plumbook.cn



Xbox最强视听体验

画面上，Xbox版的表现比起那些高端配置PC上运行的特效全开的《毁灭战士3》有着明显的差距，不过已经基本发挥了Xbox的极限性能，画面表现在《光环2》之上。不过本作的合作和多人模式经常会出现丢帧现象，单人游戏模式的帧数则是非常充足的。

抛去硬件性能不同带来的画面细节上的区别，Xbox版的画面显然比PC版亮很多，这主要是因为目前电视机的亮度一般比电脑彩显低，因而要对画面本身进行调整。在Xbox版中，很多PC版原作必须要用手电筒的地方也都可以基本看清楚了。

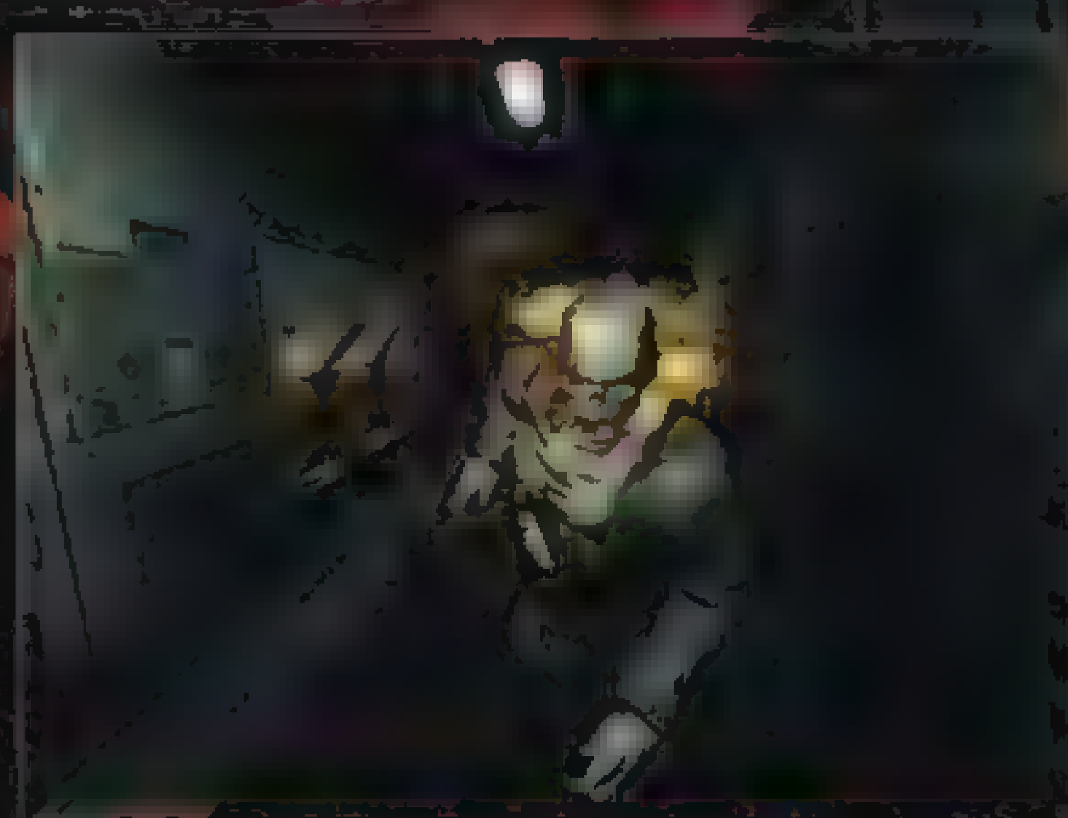
音效也是当初id Software对《毁灭战士3》的一个宣传重点，5.1声道环绕立体声对于本作恐怖氛围的烘托是非常重要的。Xbox版同样对应5.1声道，如果你有一套很好的家庭影院，绝对会获得比PC版好得多的听觉享受。并且在游戏中很多时候可以通过听音辨位的方式获知敌人的位置，更是增加了战斗的紧张感和战略性。





流程更紧凑的单人模式

与PC版一样，Xbox版《毁灭战士3》的重点依然是其单人游戏模式，原作那种黑暗、孤单、恐惧的氛围也只有在单人模式中才能真正感受到。与PC版相比，Xbox版的关卡结构显得更加紧凑，节奏更快。本作中多了40多个短小精干的关卡，因此虽然节奏较快，整个游戏流程的时间依然有15个小时，与PC版基本相同。另外，或许是因为考虑到手柄摇杆的定位没有鼠标那么精确，在本作中，射击敌人的头部和身体对其造成的损伤程度是相同的。





▶在高端配置PC上的运行效果

▲Xbox版的画面效果

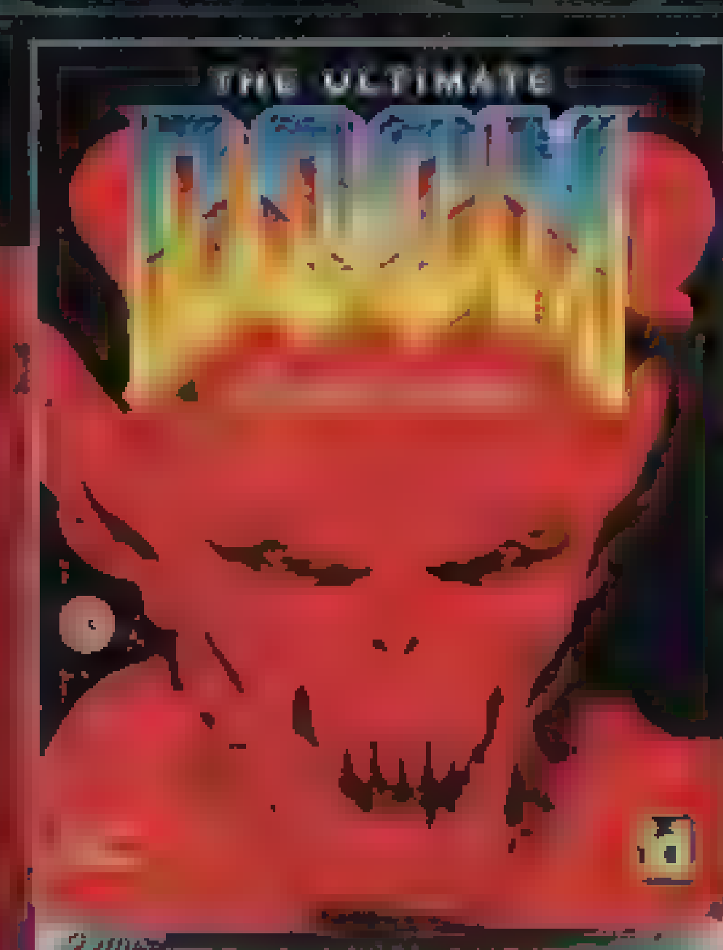
超值限定版



Xbox版《毁灭战士3》带给玩家的另外一个惊喜，就是本作限定收藏版赠送的《毁灭战士终极版》和《毁灭战士2》。这两款游戏对应2到4人的分割屏死亡竞赛和合作模式，不过不支持Xbox Live和系统联机。并且限定收藏版中还收录了对id Software成员的访谈、大批概念设计原画以及G4电视台拍摄剪辑的《毁灭战士3》制作花絮和历史回顾特辑。该限定版采用豪华的金属包装盒。



▲限定版中收录的《毁灭战士2》



▲限定版中收录的《毁灭战士终极版》

▼《毁灭战士终极版》的游戏画面



▲《毁灭战士2》的游戏画面

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



PSP上的第一款FPS游戏！

机密武装	Konami	FPS
PSP Coded Arms	预定2005年第三季度	美版
1～4人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

游戏Gamehall 光环影·像·收·录

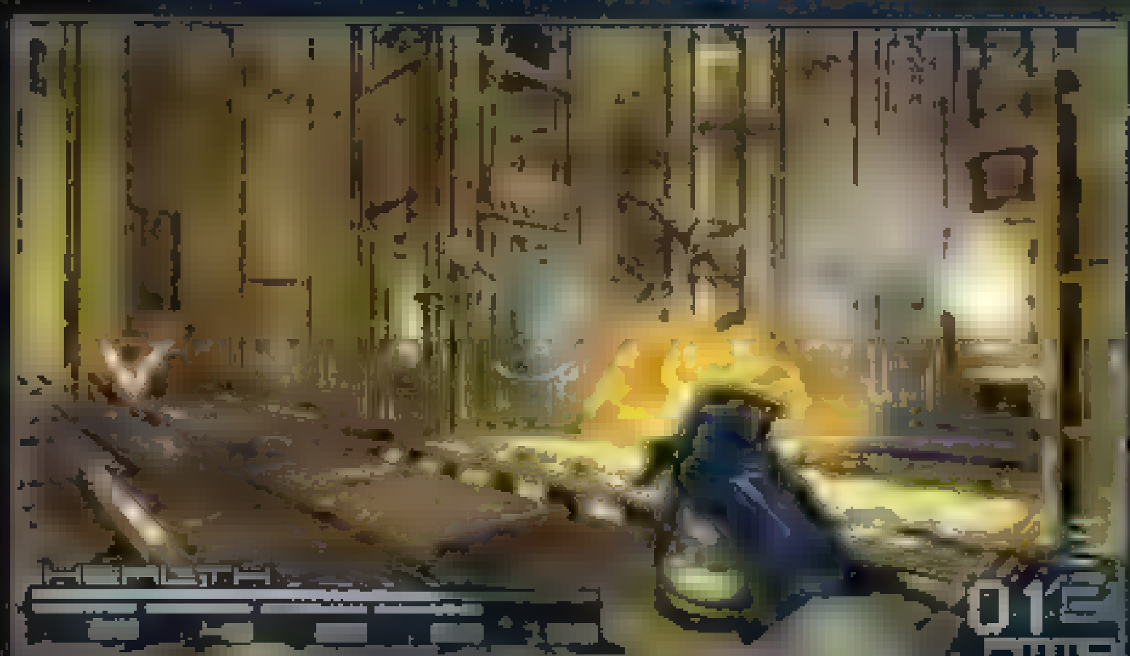
一直以来，掌机玩家就梦想着能在掌机上玩到真正的FPS（第一人称视点射击）游戏，无奈机能问题，GBA平台上的FPS统统都可以被形容为“马赛克大战”（锯齿太严重了），即使是具有3D机能诺基亚N-Gage，上面的FPS游戏中“马赛克”仍然充斥我们的眼球……

掌机上进入NDS及PSP时代之际，真正的FPS立即迫不及待地跟着公布，NDS上是《银河战士PRIME 猎人》，PSP上则是我们这次要介绍的来自Konami的《机密武装》！不过PSP毕竟在机能上高出NDS不少，因此《机密武装》在画面上要优于前者。

令人震惊的游戏画面



《机密武装》第一次公开实际游戏画面是在2004年9月的东京游戏展上，而且展示的是试玩版。当时包括笔者在内的所有参观者都被其华丽的游戏画面所折服，并一致认定这是会场上展出的所有PSP游戏中画面最佳的两款游戏之一（另一款为《山脊赛车PSP》）！


▲掌机上也能有如此华丽而流畅画面，这只能用震惊来形容了。

独特的游戏设定

本作的故事背景属于科幻式的，玩家将进入一个虚拟真实的程序中进行战斗，这个程序最初的建立目的是为了训练士兵们如何对抗外星人入侵，但不久程序出了故障，而且脱离了程序开发者的控制……

游戏中，所有的武器、装甲及道具都是以“代码”（CODE）的形式存在的，或者说是以电脑“文件”的形式存在的，比如所有的武器都会有一个“.arm”的扩展名，而所有的装甲都会有一个“.dfn”的扩展名，虽然这只是一个换汤不换药的设定，但这却让人感觉很有新意、很酷。游戏中将具有30种以上武器，包括最常用的脉冲枪、狙击枪、机关枪以及手雷等。

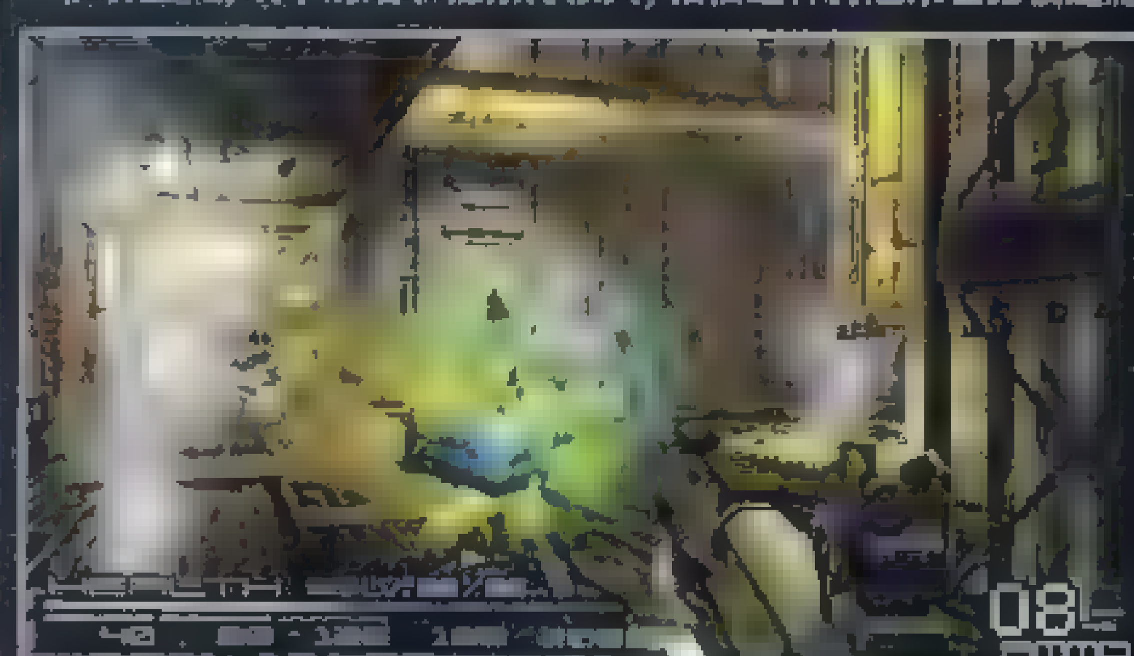
操作方面，如今的家用机FPS游戏一般采用“左摇杆移动，右摇杆瞄准”的操作方式，那么PSP上的FPS又应该如何进行操作呢？在《机密武装》中，默认设置是这样的：左边的摇杆仍是控制角色进行前后左右的移动，而“△○×□”这4个按键则担负着原来“右摇杆”的作用，也就是说，△○×□这4个按键用来控制角色的“上下看以及转向”。虽然总体说来这样的组合比不上家用机两个摇杆玩得方便，但这也已经是一个相当不错的替换方案了。而且游戏中也加入了辅助瞄准的系统，不对玩家作太高的瞄准要求，因此游戏玩起来还是会相当流畅的。


▲这样的游戏画面，即使放在家用机中也算是高素质的。


▲非常酷的武器设定，实际上，武器才是FPS游戏中的主角。


▲很明显，游戏中的瞄准框做得很大，相信这样打起来也比较过瘾。





其他相关情报

●游戏中关卡的地形也将采用随机生成系统，以此来保证常玩常新。

●本作共有5大关卡，不同的关卡具有完全不同的敌人及场景。

●对应PSP的无线通讯功能，游戏将具有一些多人游戏模式。



科乐美与FPS

FPS是欧美市场最盛行的游戏类型之一。面对日本市场萎缩，欧美市场不断发展的业界状况，不断国际化的日本游戏商自然会更加注重欧美市场。也许这就是Konami全力打造《机密武装》的原因，也希望这款作品能给广大玩家带来前所未有的FPS游戏感觉。

©2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios

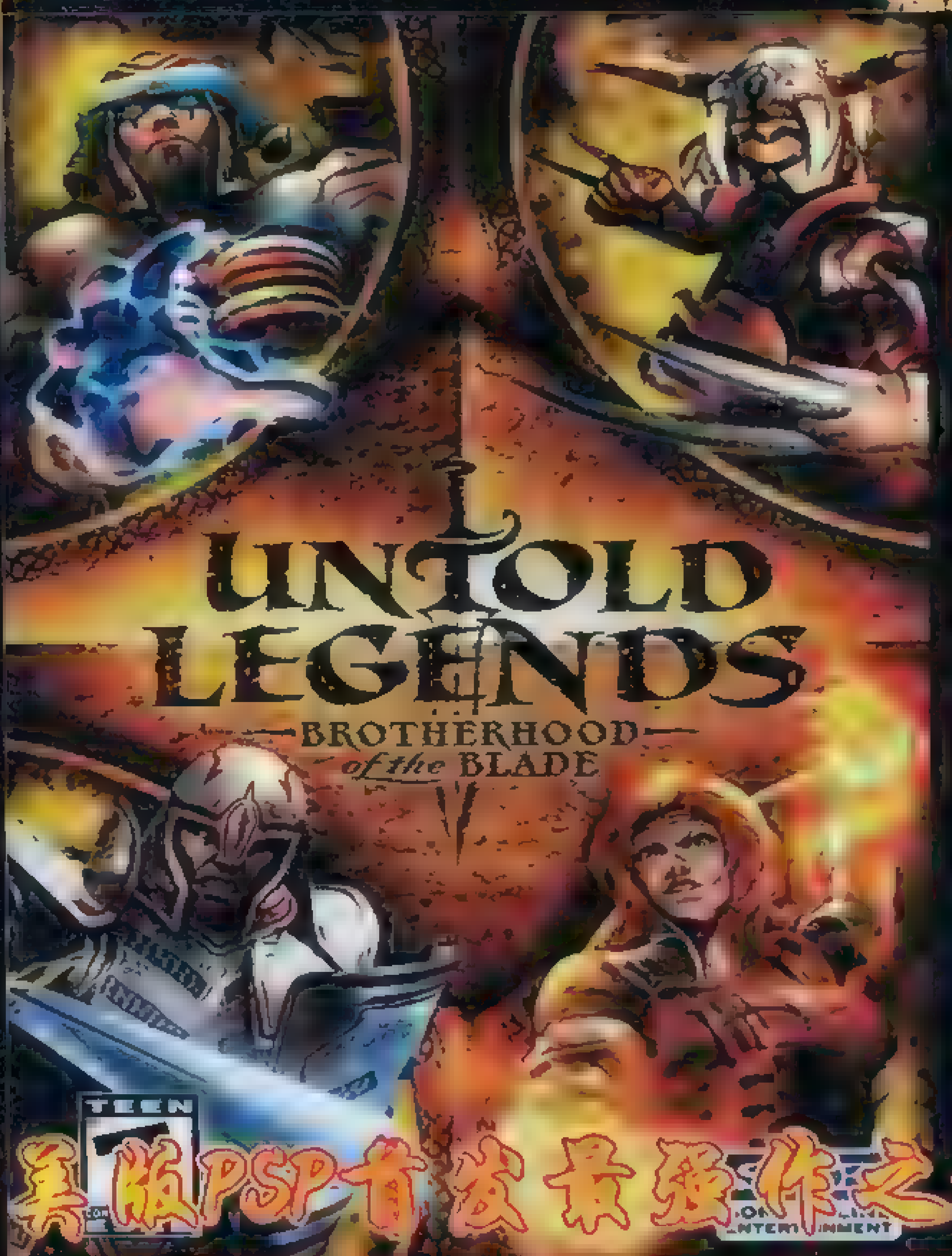
&3DM-SM

www.plumbook.cn

PSP

文 SOUL

未名传奇：刀锋兄弟会	SOE	A·RPG
Untold Legends Brotherhood Of The Blade	预定2005年3月14日	美版
1～4人	记忆要求未定	39.99美元
对应周边未定		推荐玩家年龄 13岁以上



美版PSP首发最强作之一！

在声势庞大的PSP首发软件阵容中，《未名传奇：刀锋兄弟会》（以下简称《未》）是其中惟一一款A·RPG，一款主机在发售之初就能够有RPG游戏也算是难能可贵，看来索尼也真是精心准备PSP的美国发售计划啊。

标准的美式A·RPG

美式A·RPG一般就指的是类似《暗黑破坏神》那样的游戏，你可以直接操作自己的角色与怪兽战斗，动作要素虽然不是很强，但美式RPG味道十足。家用机方面，目前美式A·RPG的代表作就是由雪崩开发组开发的《博德之门：暗黑联盟》以及《诺拉斯战士：无尽的任务》，而《未》正是由雪崩开发组操刀开发的作品，有他们的精湛制作经验在前，再加上SOE与SCE本是一家，雪崩开发组自然对PSP的机能吃得更透，这也是为什么《未》也会具有那么高素质的原因了。

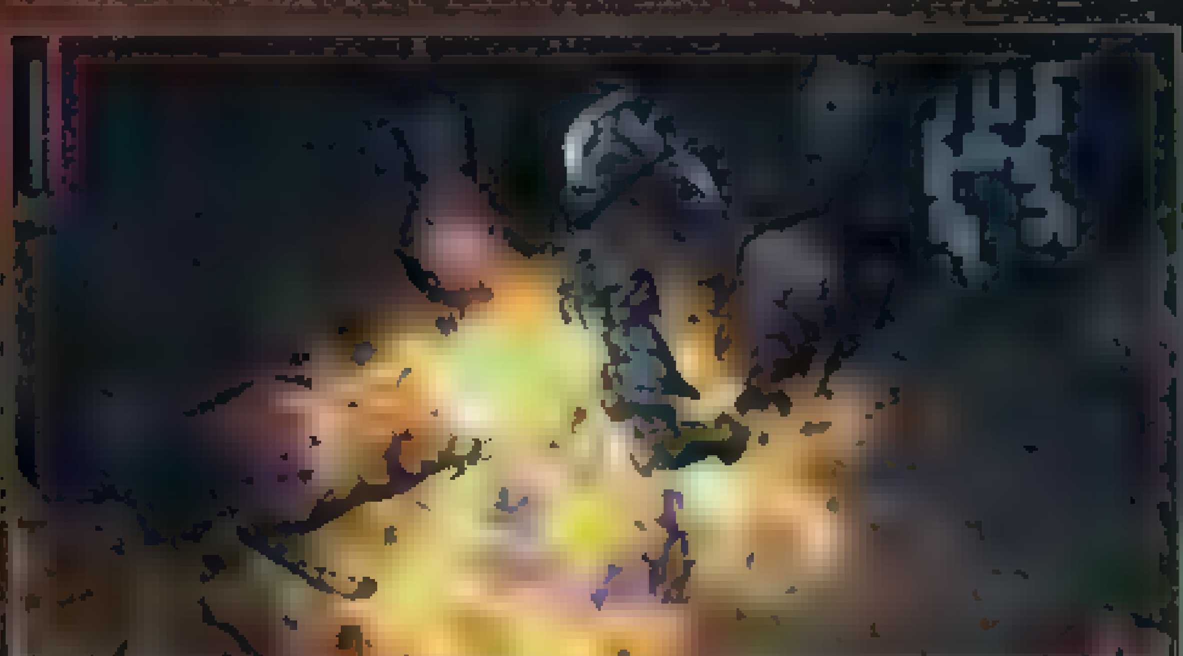


华丽的全3D游戏画面

既然是PSP，游戏画面当然含糊不了，16:9的画面比例，全3D游戏画面，应用PSP的特有机能，《未》的一些画面特效甚至不弱于PS2上的《诺拉斯战士》系列。游戏中共有100个以上不同的关卡，每个关卡都具有华丽的光源效果处理，而且每个主角及怪兽都有极为细腻的表现。游戏中分为两种视角，迫力的近视角和视野宽阔的远视角，你可以根据自己需要自行调节。

可以四人联机合战

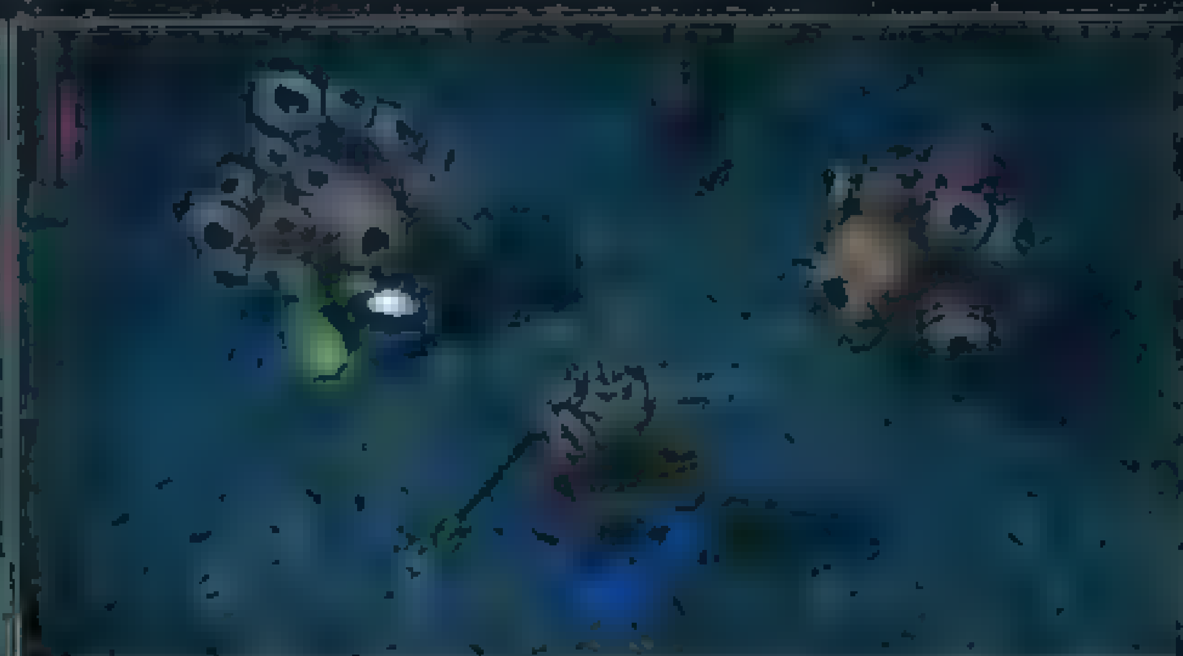
美版游戏一发售就有A·RPG就已经不简单了，这款A·RPG居然还是可以四人联机游戏的。利用PSP的无线通讯功能，游戏支持最多四人合战。独乐乐不如众乐乐，多人游戏的乐趣相信大家都曾经体会过。不过这毕竟是一款A·RPG，所以记得找一个空闲时间比较多的时候再玩多人游戏，还有，记得多带几颗电池，要知道PSP打开无线通讯功能后要比平时更耗电的。



▲标准的美式A·RPG游戏，这可能也是美版首发游戏阵容中最耐玩的游戏之一了。



▲共有4位来自不同种族的角色，每个角色都有非常鲜明的个性，这点你只要操作一会儿就能够明显地感觉出来。



▲作为美版PSP的首发大作，游戏各方面素质都比较高，包括怪兽设计，比如上面这种眼球怪。（是不是有把它们一举粉碎的欲望？）



史诗般的冒险

●依照当前美式A·RPG的流行趋势，游戏中迷宫的路线以及敌人、道具的设置是随机变化的，你每次进入游戏都是一个新的布置，这样每次游戏都会有新的体验。

●和许多美式RPG一样，你在本作中也可以创建自己的角色，角色的长相以及能力的设置完全都由自己来掌握。游戏中可供选择的种族共分为4种，包括骑士（Kinght）、炼金术士（Alchemist）、德鲁伊僧侣（Druid）以及狂战士（Berserker），不同的种族有着完全不同的鲜明个性。

●游戏将会有150种以上的怪兽[illegible]超迫力的BOSS级怪兽[illegible]等着你去收集。



[illegible] Online Entertainment Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks and Untold Legends and [illegible] are trademarks of Sony Online Entertainment Inc.

&3DM - SMV
www.plumbook.cn

ロックマンゼロ4

文 阿修罗

洛克人ZERO4 Capcom ACT

GBA



想不到！真的想不到！在"《ZERO》系列"的剧情应该已经在其第3作完结之后，在NDS这个全面超越GBA的新平台已经推出之后，Capcom依然执著地在GBA上推出了《ZERO4》！这个举动无疑会令所有人感到不解！不过，对于FANS来说，不管厂商推出新作的目的是什么，只要这款新作依旧好玩、依旧出色，那就已经足够了！现在就让我们一起来看看这款"出人意料"的新作，看看它到底有什么"新意"吧！

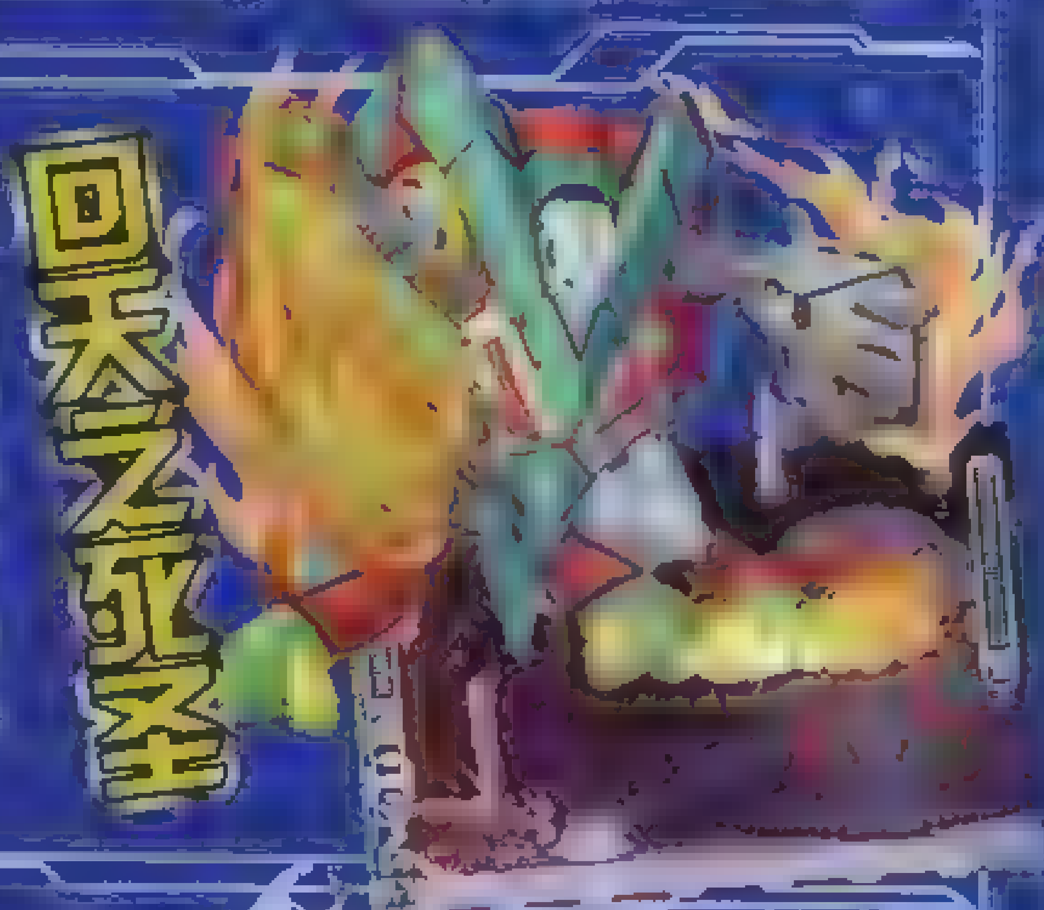
STORY

在ZERO打倒了COPY X之后，新阿卡迪亚陷入了无秩序的状态，失去了管制的半机人们开始无差别地攻击无辜的人。本作的故事从ZERO救下了被半机人袭击的旅团，遇到了旅团的女头领"奈玖"开始了。奈玖告诉ZERO等人，他们这个旅团正在寻找一个生活着很多人类的地方，这个地方的名字叫作"Area Zero"。

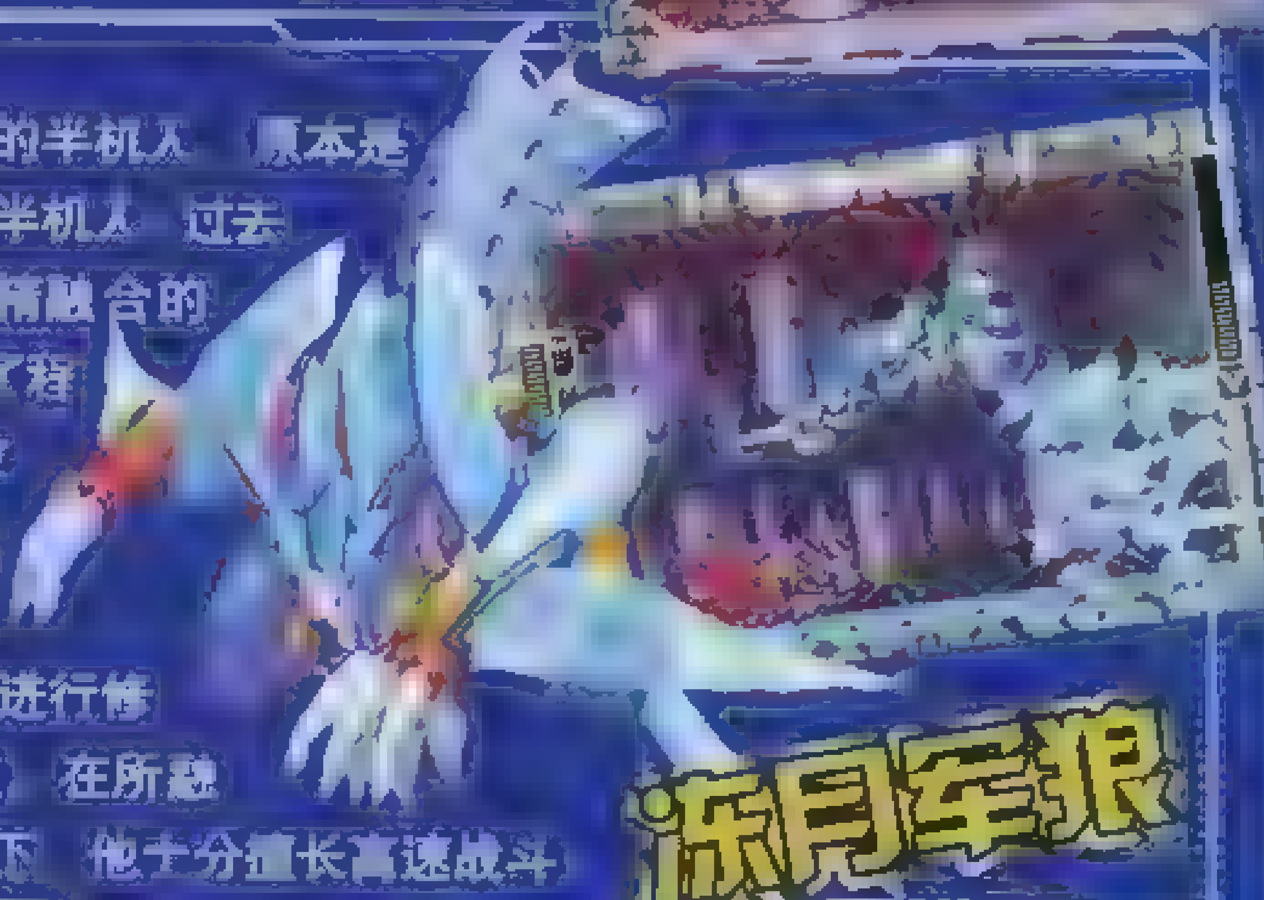
新敌人

圣战士[illegible]拜尔博士为了实行"诸神之黄昏"计划而召集起来的[illegible]半机人，他们都是自愿被改造成半机人的，而且各自都怀着不同的鬼胎。不过他们之间有着一个共同的目标，那就是排除一切障碍，实现"诸神的黄昏"。另外一个目标，就是抹杀来自过去的遗产——红色的英雄——ZERO。

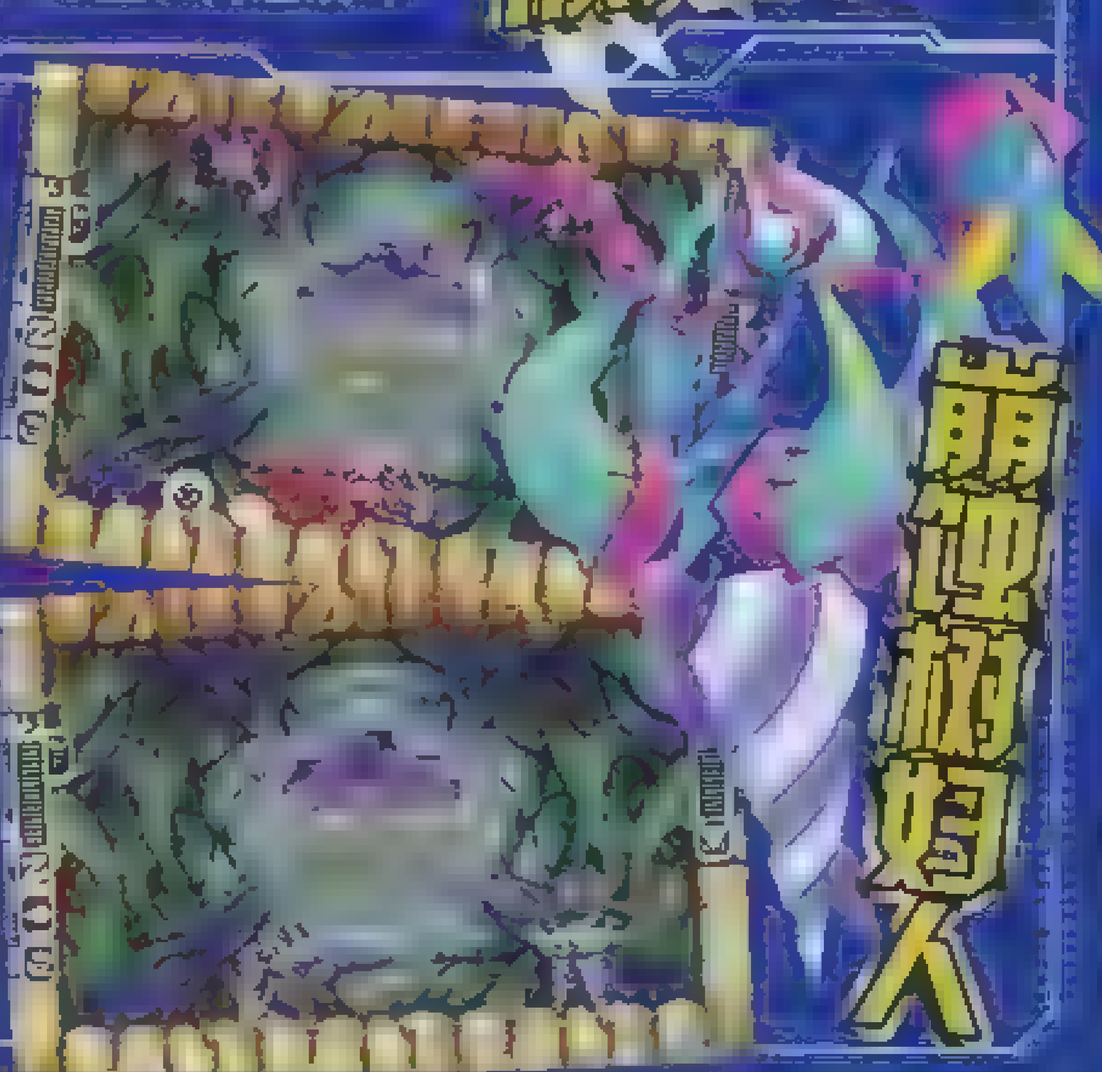
拥有坚固的躯壳，同时具备高火力以及与体型不相称的高机动力的火焰系大型半机人。在装备了强化复合装甲的身体内配置着高出力的能量块反应炉，能够接续各种发挥器，成为能量炮的动力炉，而他还能够将剩余的能力喷射出去以达到飞行的目的。


回天之龙圣

由拜尔博士复活的半机人，原本是妖精战争时代的军用半机人，过去曾因为进行与改造妖精融合的实用测试中妖精出现了程序错误而暴走，导致参与测试的部队全灭，当时因为他与妖精融合了一半，难以进行修复而进行了冬眠处理。在所融合的加速妖精的影响下，他十分擅长高速战斗。


冻月军狼

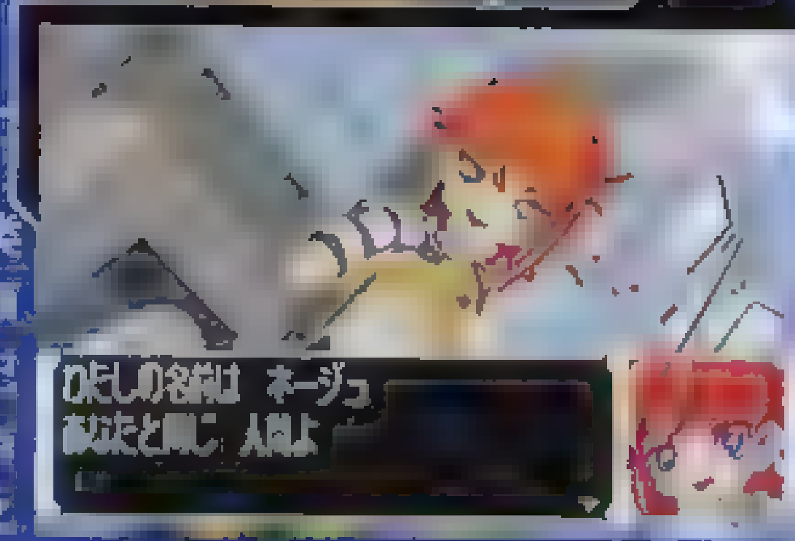
原本是使用光动力型纳米机器，负责环境的维持以及再生的半机人，但是在拜尔博士的改造下，她的思考方式变成了"为了再生必须将自然纳入完全的管理之下，为了达成这个目的有时也不得不做出破坏"。她能够操纵半有机的植物群形成的人工树海，还能够使用变异纳米机器形成的树根夺取己方的能量。


崩蚀树妇人

新角色

奈玖

原本住在新阿卡迪亚的人类少女，现在作为旅团的头领在四处旅行，她的目的是记录下战场的情况，把人类与半机人之间的战争的悬案之[illegible]就传达给大家，不过当前却是以优先救助人类的生命为目的而行动的。



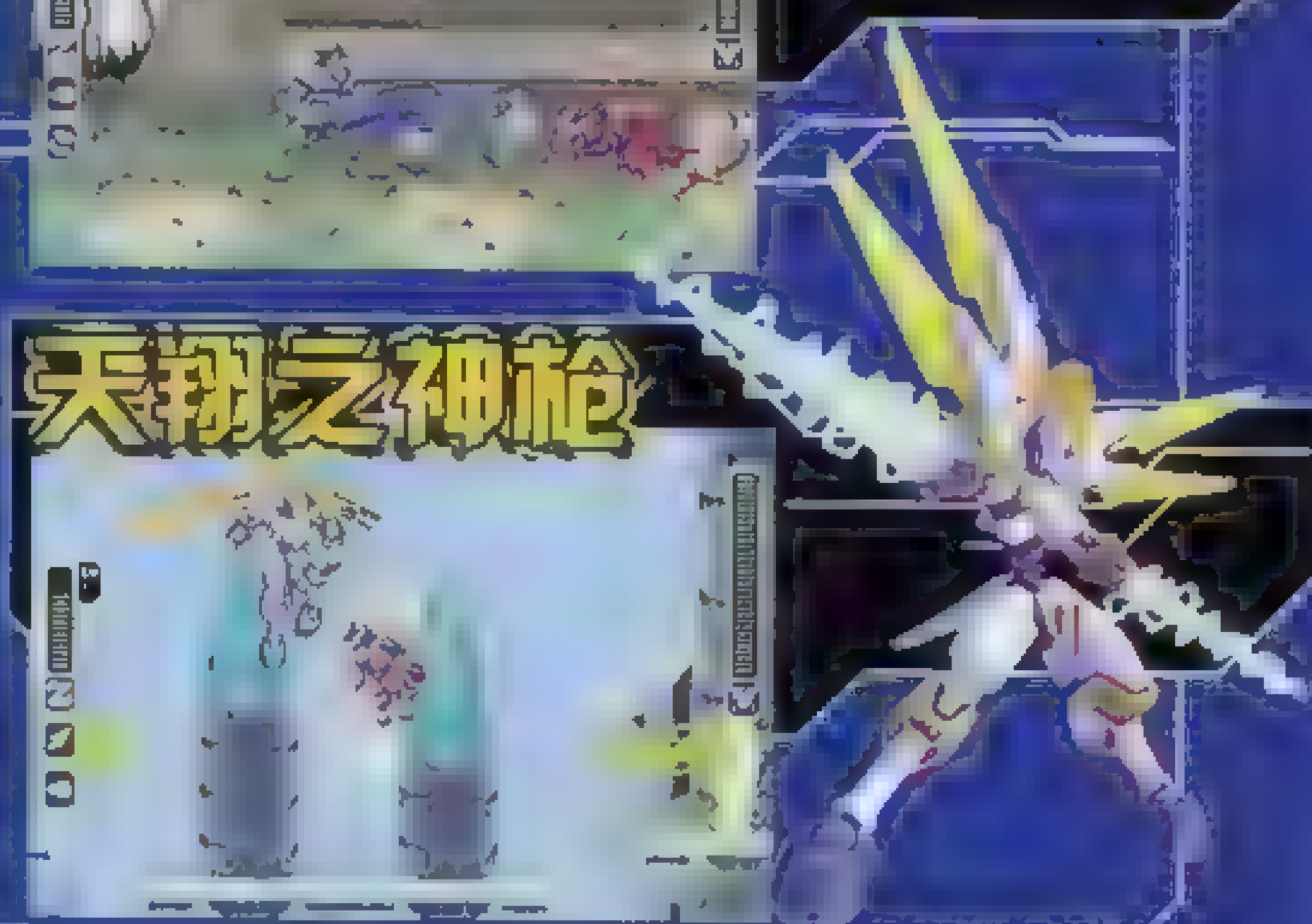
CRAFT

与奈玖似乎有着很深渊源的半机人，从外形上判断他是一个搏斗用的半机人，但是究竟是敌是友目前还无法判断。



天翔之神枪

原本是管理用于控制气象的大型空中装置的半机人，随着该装置的气象兵器要塞化，其自己也被装了战斗用的改造，从空中袭击的[illegible]变成了罕见的性格[illegible]，手中的雷击枪配合原本就具备的飞行能力，这种一击脱离的战法将会令ZERO陷入苦战之中。



新系统

每次《ZERO》推出新作，总会有一些小的改进，一些全新的系统可以令游戏在不改变基本引擎的基础上产生一些全新的玩法，因此本作就引入了"天气变换"和"武器捕获"两大新系统。

天气变换系统

本作和前几作有些不同，[illegible]关卡的本色将不再是大家熟悉的[illegible]组织安排，而变成了会以的[illegible]不同的天气是非常不同的，[illegible]本作中加入了"天气变化"这一要素，本作中玩家可以自行选择前往的关卡[illegible]，但是这些地方的天气是会经常发生变化的，[illegible]晴天的关卡[illegible]，如果变成[illegible]天就会[illegible]，[illegible]果是[illegible]天更会有[illegible]现，不同的天气会导致关卡结构发生一定变化，部分敌人的能力也会随着天气的变化而产生变化。

武器捕获系统

ZERO每到一个新作中就会获得一些全新的武器，比如一代的链杖和二代的反冲回旋镖，到了本作中，一个全新的"武器捕获系统"被设计了出来，玩家可以在击倒敌人时获得他们的部分武器装备，作为自己的副武器来使用。不同的敌人有不同的武器，而这些不同的武器也有不同的效果，有的可能适合不同的天气情况，有的甚至会对BOSS造成特殊的伤害。相对于固定的武器来说，可以选择的副武器让游戏的自由度更高，玩家在游戏的时候可以根据自己的喜好来选择适合自己的战斗方式。



©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED
www.plumbook.cn

文 多边形 协力 D·S等众编 漫画 星仔

3·15玩家维权特别企划

中华人民共和国消费者权益保护法

第一章 总则

第六条 保护消费者的合法权益是全社会的共同责任。

国家鼓励、支持一切组织和个人对损害消费者合法权益的行为进行社会监督。

大众传播媒介应当做好维护消费者合法权益的宣传，对损害消费者合法权益的行为进行舆论监督。

义务还是责任？

——媒体有话要说

"3·15"年年都有，每天都在呼吁要保护消费者的正当权益，可是令人颇有些扼腕的是，假冒伪劣从未消失，侵犯消费者权益的事情每天都在发生，并且这些不正常的现象似乎有愈演愈烈之势，于是，一些类似"消费者信得过品牌"、"消费者值得信赖品牌"等新兴词汇被贴在了各种商品的脸上，表面上看给这些商品增色不少，可实际上，却反应了消费者对市场的不信任。

对于国内的电玩市场来说，更是处于一个极为尴尬的境地，若不是索尼和神游的到来，国内电玩市场到现在还是处于一片混沌之中，水货、假货、盗版充斥着这个极有前途的市场，在虚假繁荣的同时也在一步步陷入到无法自拔的泥潭，就是在目前这样一种畸形发展的环境中，一方面，商人无法获得正规的进货渠道，另一方面，玩家无法买到有售后保障的商品，双方都处于一种微妙的买卖关系中，种种"非正常"的行为已经被默认为"正常"的交易，而维系这种关系的，仅仅是商家那令人担忧的承诺和玩家那可怜的信任。

造成这样的局面原因有很多，打击力度不足，舆论监督不够等等等等不一而足，而作为媒体的我们，惟一能做到的只有在最大程度上竭尽所能来引导这个市场那几乎微不足道的所谓"正确导向"，我们呼吁玩家支持正版，我们呼吁玩家购买行货，我们呼吁玩家自觉抵制违法行为……但是在大环境面前，这些行为都显得那么有气无力和无比脆弱。

但是可以肯定的是，随着市场经济体制的不断向前发展，作为媒体的舆论监督职能，只会得到进一步的延伸和拓展，而不会因为市场的浑浊而同流合污不求上进，维护消费者的正当权益本是媒体的义务之一，而我们，更愿意把它当作一种责任，一种服务于大众和社会的责任，我们也愿意把它当作一种权力，一种来自于玩家，最终要回馈于玩家的权力，也许我们有些自不量力，也许我们能力有限，但是面对一封又一封读者的来信，我们不敢辜负玩家的信任……

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

无商不奸 五毒俱全

一直以来，有句俗语在消费者中广为流传“无商不奸”。虽然这么说对那些遵纪守法的商家来说有些不太公平，但是既然商家都是为了追求利润，那么就难免做出一些为人所不齿的行径，所谓老鼠屎可以坏掉一锅汤，何况现在汤里老鼠屎已经不止一颗，那么一部人都被一棒子打翻也就在所难免。

其实做这样的专题难免有些老生常谈，受国内大环境所限，我们所能做的，往往都如同打在棉花上的拳头，吃力不讨好，在一切走向规范以前，我们只能帮助玩家擦亮眼睛，想尽办法把玩家的损失减到最低程度。

四川唐家，五毒俱全，且拥有一流的武功，尤其是气功，连少林寺的掌门人忌惮大师也要退让三分。

——摘自网络小说《名满江湖》，作者：你是阿呆

坑 [keng，一声] 《国际标准汉字大字典》

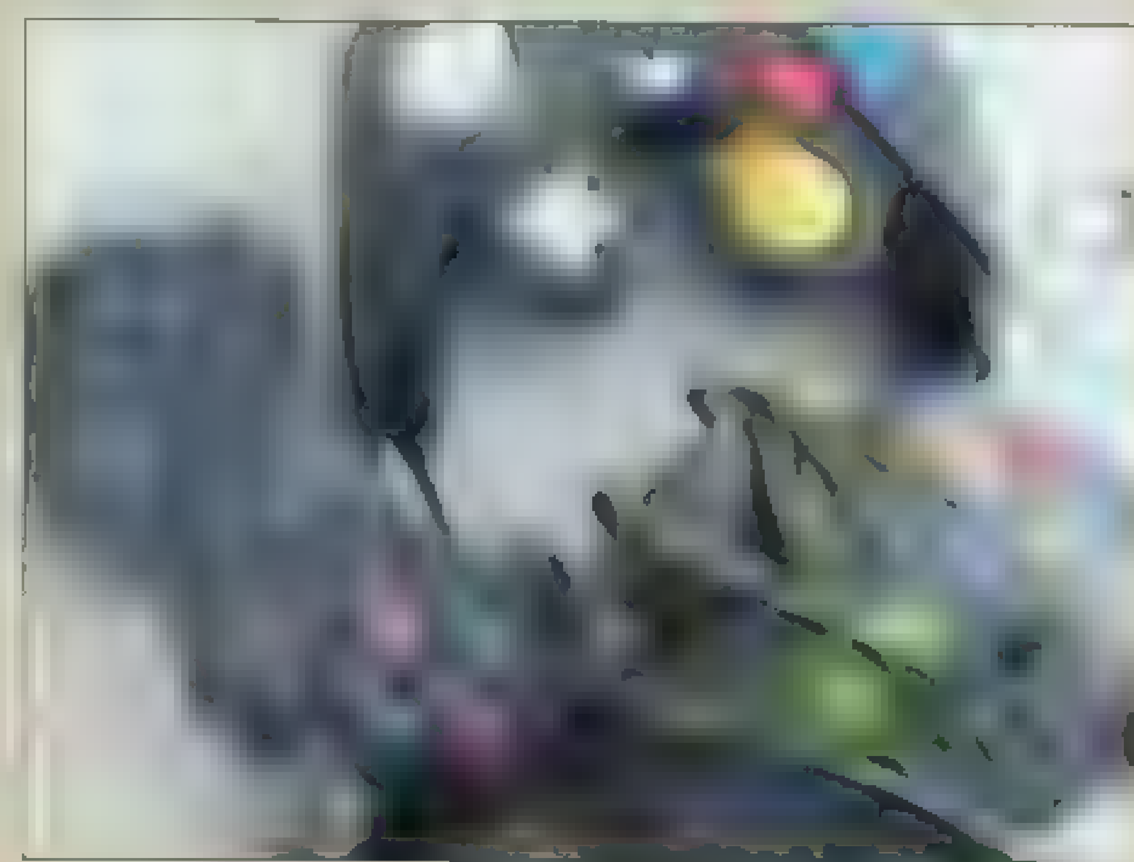
陷害，设计使人受到损失：～害。～骗。

一个无法回避的事实是，国内电玩市场几乎被水货所垄断，与其他市场水货泛滥所不同的是，以手机市场为例，水货的出现迎合的是消费者希望以更便宜的价格购买手机的欲望，但至少还是有尊重和正视自己正当权益的消费者去正规商家那里购买行货，至少还有行货商品存在于市场上与这些水货进行着不屈不饶的持久战。而电玩市场，却因为长期以来没有正规厂商的进入，而玩家对此类商品又需求量巨大，为了满足市场的正常需求，某些神通广大的商家便利用非正常的渠道，从国外“进口”了这些玩家所需要的商品，而玩家在没有行货可以选择的时候，自然会把目光投向这些水货。

水货，就如同私生子一般，姥姥不疼舅舅不爱，而在这场交易中，看似获得了实惠的玩家实际上是受损失最大的，在购买过程中，非常容易就被商家的各种手段所蒙骗，轻则也许只是损失个别赠品、拿到高仿手柄，重则甚至连买到的机器都是二手旧货。而买回来之后，一旦出了任何质量上的问题，不但得不到厂家正规的售后服务，而且拿到商家那里之后，很有可能遭到商家的第二次宰割，总之玩家买机器之前之后都要自求多福。

姑且不谈购买行为本身的是非，购买这种水货游戏机的玩家无疑是无辜并且最可怜的。首先，购买水货是因为别无选择，已经有无数玩家表示过如果一旦有售价合理的行货出现在市场上，他们会立刻毫不犹豫地支持行货，这一点从小神游SP发售以后基本一扫水货SP的局面便可以看出来；其次，由于“游戏机是电子海洛因”的观念在大部分人的思想里已经根深蒂固，所以很多玩家在购买游戏机的时候都是瞒着父母的，如果被脾气暴躁的父母发现，游戏机逃不了一摔，这种人为损伤哪怕是在厂家那里也无法得到质保；最后，只要是电子产品在使用一段时间后，难免在这里那里出现些许小问题，有时候哪怕是手柄接触不良或者机身内灰尘过多等无足轻重的小毛病，到了某些商家那里也变成了手柄坏掉或者光头老化等严重问题，自然也就逃不过被奸商二次宰割的命运。

所以说，在揭露奸商的丑恶嘴脸之前，玩家需要做到的是提前打好预防针，比如说尽量购买行货，尽量找一些信誉好的商家，在玩的过程中可以学一点简单的维护和修理知识。而作为媒体的我们，就是需要帮助大家，引导大家，多刊登一些硬件维护的稿子，对于行为恶劣的商家给予严厉的揭露和打击。（例如我们每年至少会刊登两次购机指南、不定期的刊登硬件维护文章。）



蒙 [meng，一声] 《国际标准汉字大字典》

欺骗：～骗。～哄。～事。

多边形在美国和日本采访E3和TGS期间，曾抽空到当地的游戏专卖店去逛了逛，国外的游戏环境比国内好自然不必赘言，而国外的商家素质比国内要高，恐怕是去过国外的朋友才能体会到的。

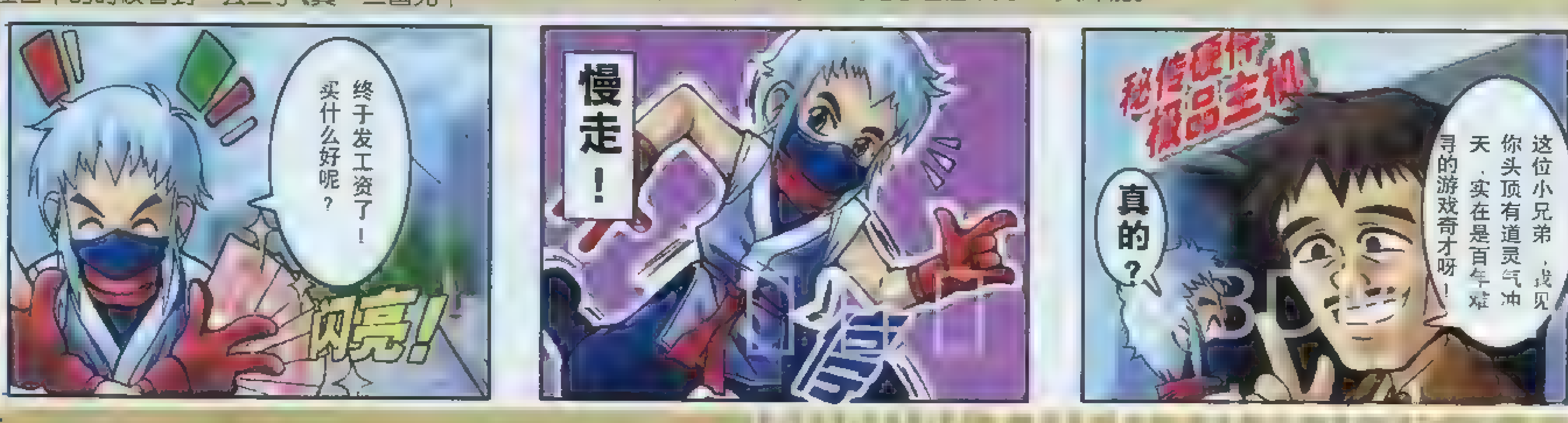
例如在美国具有相当规模的“Game Stop”游戏专卖店，在硬件销售柜台上出售的游戏机一般分为三大类：New、Used和Refurbished，意思分别是全新、二手以及原厂翻修过的，一般包装都相当完好整洁，若不是价格标签上如此清晰注明各自属性，一般人根本就无法分辨各自的区别，若是打开包装看里面，主机也是被清理得干干净净一尘不染，若是其他比如说包装缺损或者外观上有损伤的，则另外详细注明，虽然这三类商品混合地摆放在一起，但是选购时依然一目了然各取所需。而日本的二手货市场更是发达，以游戏软件为例，二手和新品也都是放在一起销售，一眼看过去似乎无从区分，但是标签上的价格和说明表明了各自的身份，并且有些店铺还会详细标明这个游戏是在什么时候第一次购买什么时候卖到本店包装内缺少什么东西，不能不让人放心购买。（这里顺便说个笑话，萨雷在日本的时候看到一套二手《真·三国无双3》的限定版，只卖4500日元，却看到标签上注明“すべて”，以为里面缺少什么东西，便犹豫着没有购买，谁知回来一问邪魔天使才知道这个日文的意思是“什么都不缺”，顿作捶胸顿足欲哭无泪状。）

笑话说完了，咱们再来看看国内市场上严峻的事实，国内现在倒是有不少商家将二手游戏机和全新的分开标价出售，但是这些都仅限于国内大城市中部分信誉良好的商家，而我们经常接到读者们的投诉和来信中，还是有不少商家拿二手当新的卖给玩家，而等到玩家发现之后，却又推辞说已经用了一段时间有灰尘是正常的不予更换，摆出一幅死不认账的嘴脸，将所有责任一股脑地推给玩家。

我们可以简单地算一笔账，商家在第一次出售游戏机的时候便可获利一次，玩家退货的时候压低价格吃进，算是变相地又获利一次，二次出售的时候依然可以再次获利，若是二次三次如此反复，不称之为暴利那是什么？并且在以后的维修过程中更是会耍尽各种手腕，此为后文，暂且不表。

其实二手产品的识别方法并不是太难，以PS2为例，在使用过程中，后方的散热孔和风扇是最容易堆积灰尘也是最不容易清理的地方，无论多么小心的清理，多多少少都会留下一些蛛丝马迹，而这些软肋便是玩家必须小心的地方；再看看手柄，PS2摇杆的杆身在使用过程中会和外壳发生摩擦，不须多少时日便会留下灰白色的粉末，即便是把这些粉末清除干净了（其实完全干净是不可能的，一定会有些许残留），杆身上也会留下摩擦后的凹痕，这种物理上的伤痕是绝对无法修复的；而软件的识辨稍微简单一点，因为现在软件的外包装上都会有一层塑料薄膜，而且这些薄膜大多都采用了特殊的材质，一旦被破坏就无法还原。玩家在购买的时候只要按捺住激动的心情，仔细检查一下手里的商品，被骗的可能性也会大大降低。

多边形购机记



拐 [guai，三声]《国际标准汉字大字典》

骗：～骗。～卖。

市场上的各种产品配件来源庞杂，各类产品的行货水货假货的辨别方法更是多如牛毛，大部分玩家对这些方法都是一知半解，只好在购买主机之前找来相关书刊杂志“恶补”一番，自以为能够区分出李鬼和李逵。可是玩家们千万要注意，所谓“你有张良计，他有过墙梯”，奸商是最欢迎你这种半懂不懂的人去他那里买东西，对于这种临时补充的辨别方法玩家一是掌握不稳二是自己都还心存疑虑，而商家往往利用玩家这犹豫不决的心理，将计就计，摆出一幅正义凛然的面孔，故意将水货和行货都拿出来给玩家看，并且不厌其烦地将所谓“行业内的秘密”一一介绍给玩家，明明是第一次见面，却好像认识多年的朋友一样，恨不得把自己的心掏出来给玩家看。

但是在这副热心肠的背后，所掩盖的正是奸商“无利不起早”的险恶用心，因为奸商往往是故意将错误的识别方法告诉玩家，明明是行货非要说成是水货，指鹿为马颠倒黑白，而玩家往往在这个时候被奸商的热情和喋喋不休所迷惑，对奸商心存感激和信任，心甘情愿地买下所谓的“行货”……正所谓被人骗了还要帮人数钱。

玩家面对这样的奸商，除了要巩固自己的硬件知识之外，面对他们过分的热情更是要多准备一个心眼，甚至可以对奸商耍个小心眼，比如说你要去买一个原装的PS2手柄，如果你直接跟奸商说要一个原装的，那他们就有可能拿出一个仿制的来试探一下你，如果被你识破了，至多一句“拿错了”便可搪塞过去，如果没被识破那你就只有自认倒霉了，这个时候你不妨来一招“欲擒故纵”，直接跟奸商说“我要一个高仿的手柄(注：高仿，意指那些仿制程度非常高的假货，和正品几乎毫无区别)”，他们总不会傻到拿一个行货来糊弄你吧？你拿到手中装模作样地把玩一番，然后还给奸商：“这种高仿的手感还是不行，还是拿一个行货的吧”这时奸商会知道你多半是有备而来，便不敢轻易耍弄手腕。这里只是给玩家举个例子，还希望各位能够举一反三。

奸商另外一个常用的伎俩便是“明修栈道，暗渡陈仓”，所谓“明修栈道”，就是在卖给你主机的时候，估计给出一个低到无法拒绝的价格引诱你到他这里购买，让你误以为捡了个大便宜，而当你购买其他配件的时候就是奸商“暗渡陈仓”的时候，你会发觉这些不起眼的小东西的价格比其他商家要高出许多，原来“堤内损失堤外补”，在主机上损失的一点利润在这些配件上都被一一找回了，玩家在选购的时候如果遇到这种价格低得离谱的商家也是要多准备一个心眼。

骗 [pian，四声]《国际标准汉字大字典》

欺蒙，诈取，用诺言或诡计使人上当：～人。～子。～术。

商家还有一个利润比较丰厚的地方，那就是售后服务这一块，相对于售前来说，售后所隐藏的内幕更加令人难以参透，更加不为人所知。由于对这种电子产品的维修知识并不是常人所能够掌握的，所以当玩家发现自己心爱的主机发生问题的时候，往往不知所措任凭奸商宰割，而奸商在这个时候更加不会心慈手软，送上门的羔羊怎么会让它脱逃？

例如原本是因为灰尘的聚集造成光头读盘不正常，原本是因为按的次数太过频繁造成手柄按键接触不良，原本是因为变压器被烧毁而造成的无法开机……一切可以简单修复的小毛病到了奸商那里就成了伤筋动骨的大问题，不割你二斤肉决不罢休。光头坏了是吧？那就得换一个，手柄坏了是吧？那也得换一个，电源坏了是吧？那又得换一个……于是原本原装的统统被奸商换成了组装的，玩家是“赔了夫人又折兵”。这还不算完，更有恶毒的奸商在给你维修的同时还在你的主机上动手脚留下“后门”，放置一个可能造成故障的隐患，等到问题出现的时候，你还要乖乖地把自己送上砧板。

对于这种情况，就目前的情况而言，玩家只能做到尽量避免自己的主机出问题，那么维护工作就相当重要，定期清理主机里面的灰尘，对于需要不断频繁按键的格斗游戏尽量控制游戏时间，插电源的时候看清楚变压器是对应110伏特还是对应220伏特，不给奸商可趁之机，也就可以将自己的损失降到最低。另外一方面，我们还是期待有更多的正规厂商进入到这个市场，那样我们玩家的利益才能得到真正切实的保障。

顺便再说个笑话，有一位老兄购买了水货的PS2，某日出了问题，他果真将这台PS2送到索尼中国的维修部门，企图得到售后服务，而索尼的维修人员到也不含糊，明明白白地告诉他：“您的这台PS2经过了非正常的人为改造(意即加装了直读芯片)，若您坚持要进行维修，我们需要更换主板，大概会花费1×××元……”

偷 [tou，一声]《国际标准汉字大字典》

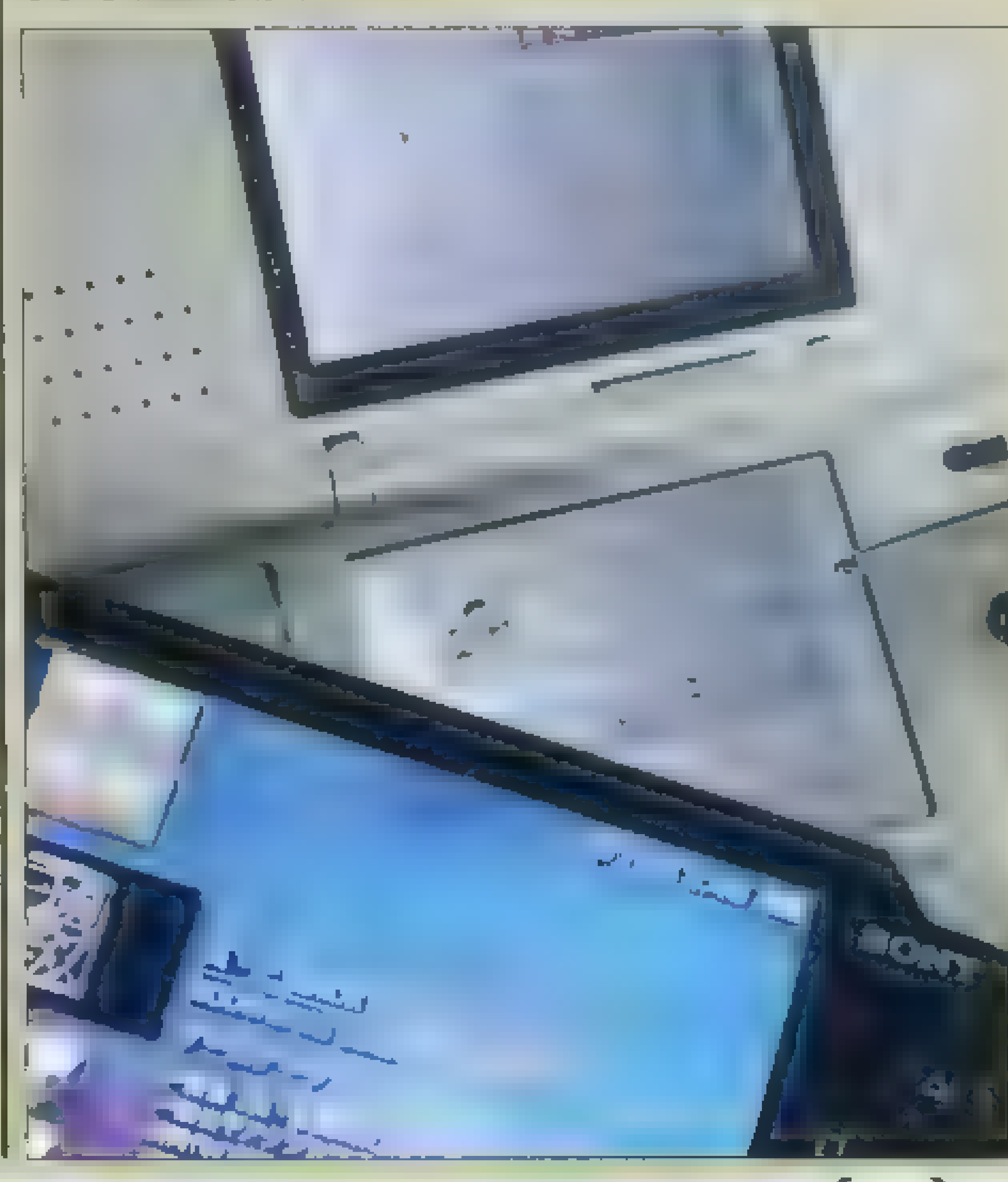
行动瞒着人：～天换日（喻暗中改变重大事物的真相以欺骗别人）。

其实说到这里，媒体的地位变有些尴尬了，为什么这么说呢？曾经有一位熟知的商人朋友好心地对多边形说过：“你们别在刊登那些所谓的什么防止受骗上当的方法了，所谓道高一尺魔高一丈，你们一旦告诉玩家一种防范的方法，那些人就会立刻换一种方法来继续哄骗玩家，你们所指引的方法往往就被那些人挖成了陷阱，玩家就是掉到陷阱里还浑然不觉以为自己找到了防止上当的手段，结果是上当受骗得更厉害。”

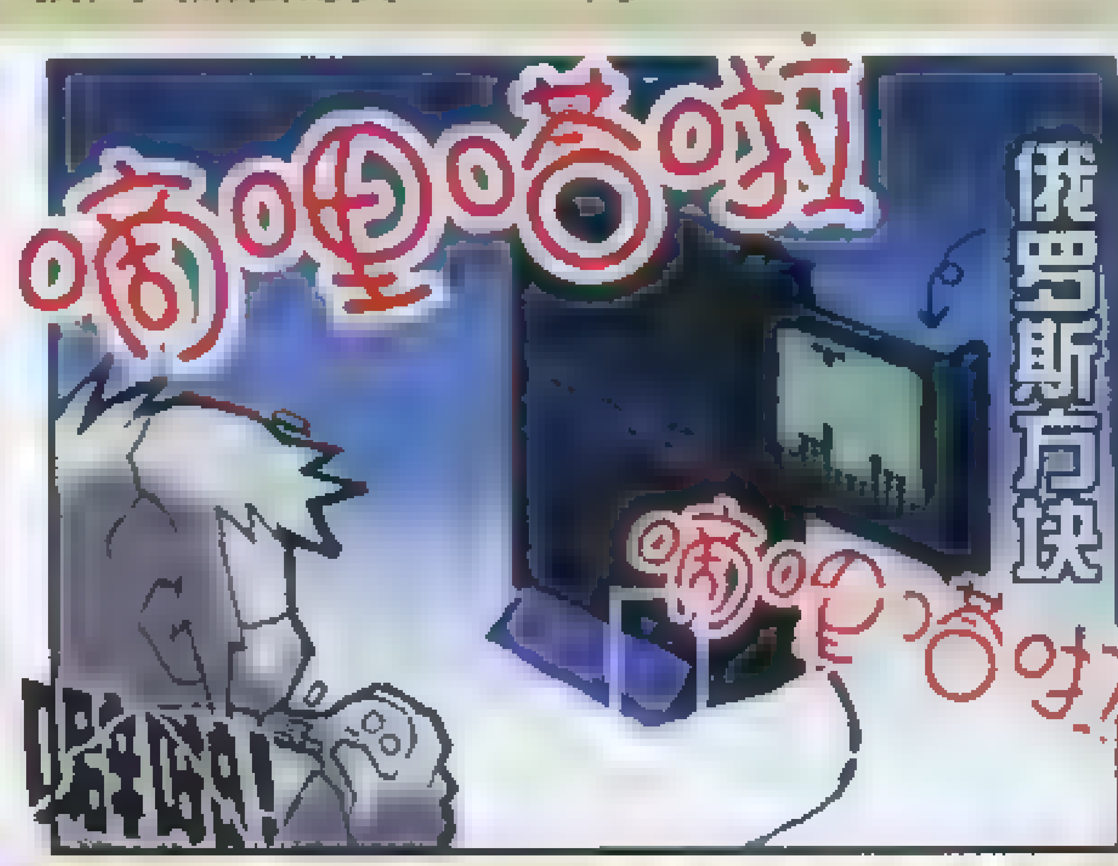
听到这里，多边形不禁心中一寒，没想到好心办了坏事，不知道多少读者当了冤死鬼。就如前面提到的那些例子中，PS2主机灰尘的清理，在某些商家那里已经拥有了几乎和原厂相匹敌的清理手段，清洗液、超声波……各种高新技术都得到了充分运用，清洗过的主机“比新的还要新”；而磨坏的手柄摇杆，只需找到一个新的替换上去即可，众所周知这些日货早就在国内生产了，连主机都可以中国制造，更何况这些配件上的零件乎？

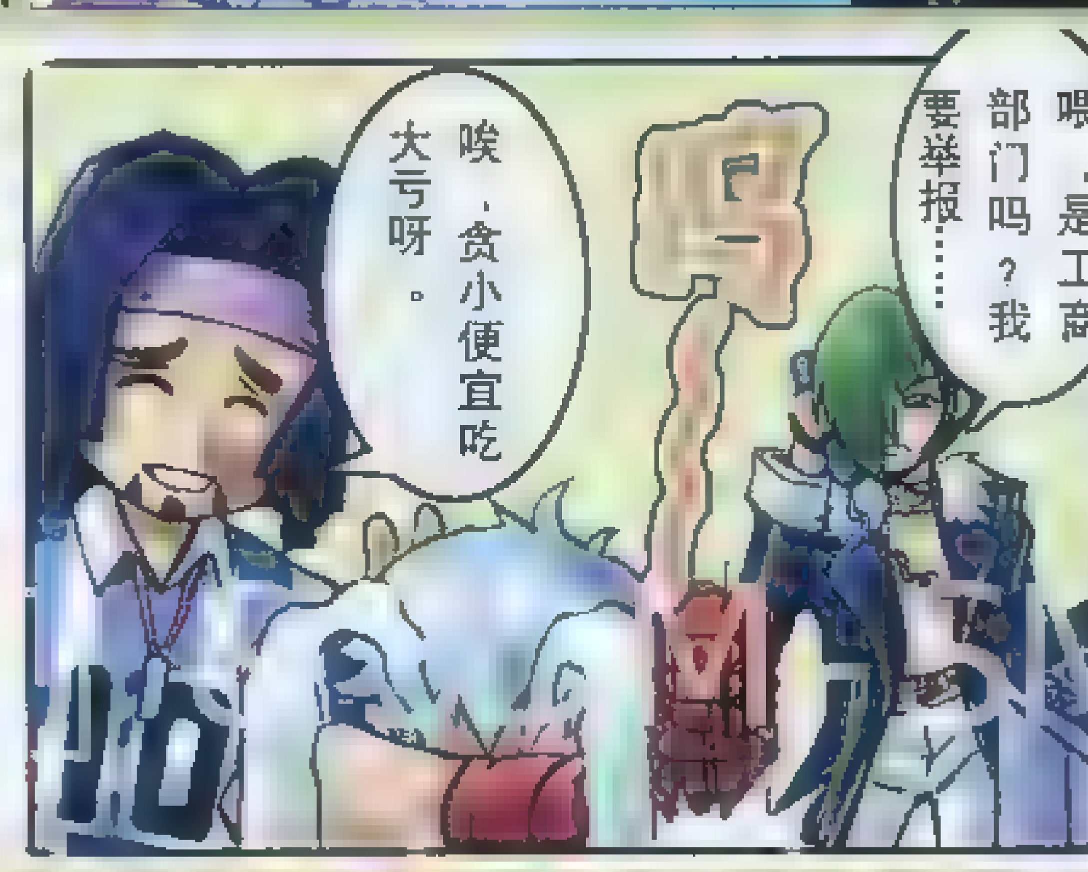
刚才说的尴尬，便是这个意思，原本是媒体帮助玩家谨防上当的手段，却又被某些商家拿来作为遮人耳目的挡箭牌，不知道是该哀叹媒体的不幸还是佩服商家的智慧。难道作为媒体的我们就因为这种尴尬而放弃监督和揭露的义务吗？

这个问题的答案很显然是否定的，面对奸商这种变本加厉的作假手段，媒体只有更加深入和更加有效率地揭露这些为人所不齿的卑劣行径，让奸商在全民的监督下无处可逃，变成过街老鼠人人喊打，倾尽全力来尽一个媒体所能够所应该所必须尽到的监督职责。





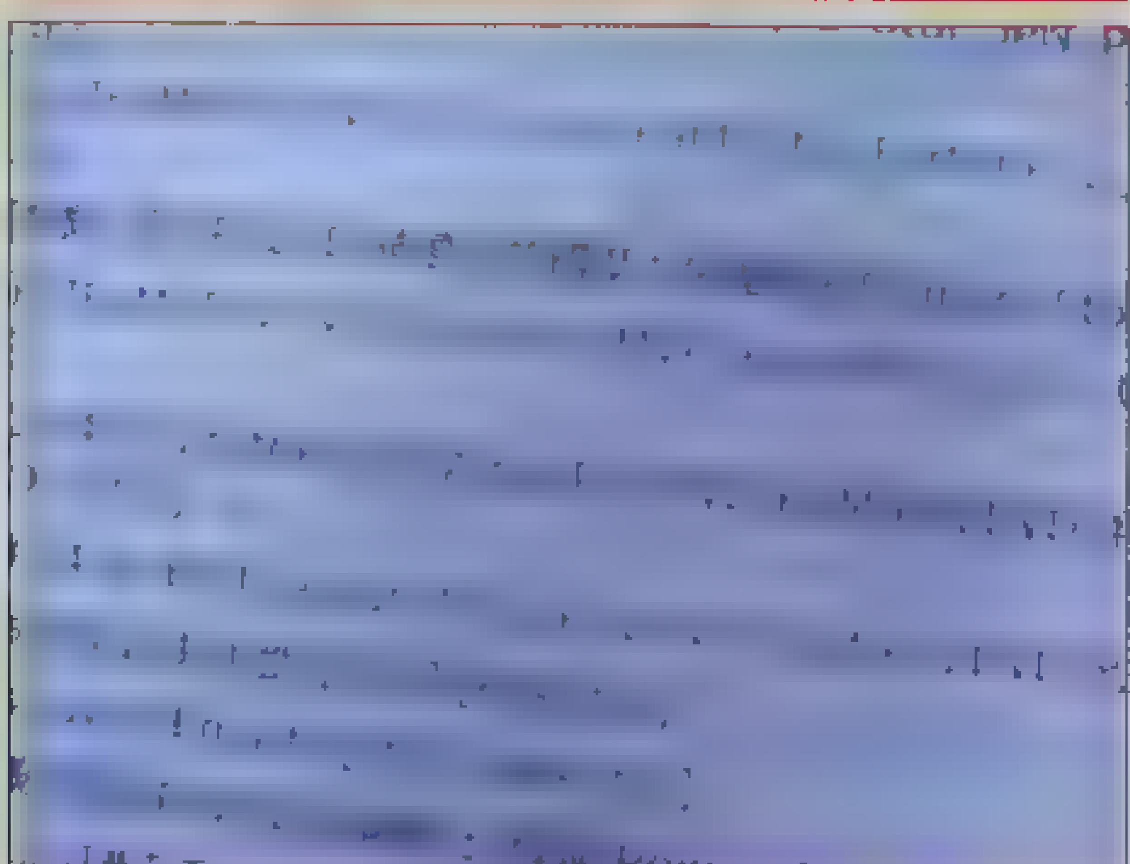






张某，2002年毕业后，独自操办起一家规模不大的电玩店，两年后关门大吉。据他所说，关门的原因并不是生意不好，而是发觉将自己的兴趣作为工作并不是一件太好玩的事情，加上父母要求他还是去找一份平稳一点的工作，于是将自己的店面转让，退出了这个行业。现在的他在深圳一家企业，所做的依然是和游戏相关的工作，作为我们杂志的忠实读者之一，在听到朋友介绍说多边形希望对他进行一个简短的采访，欣然答应了下来。（下文中，多边形简称多，张某简称张，依照他的意愿隐去他的真实姓名，以下采访略经整理。）

我想现在全国做这一行的年轻人大概都是因为喜爱游戏的缘故吧。


▲BT下载加速了盗版的传播速度。

多：你是从什么时候开始进入这个行业的？原因是什么？对游戏有兴趣还是纯粹为了赚钱？

张：是在2002年年底，那个时候我毕业不久，一直在家待业，其实也就是每天在玩游戏。后来偶尔有一天发现熟知的一家电玩店转业了，便突发奇想，和父母还有那家电玩店的老板商量妥当之后，便开始经营自己的小本生意，其实说白了是想更好地玩游戏。（笑）

多：那就是说纯粹是因为兴趣了？家里没有怎么反对吗？

张：我做这一行完全是由于个人爱好，我想现在全国做这一行的年轻人大概都是因为喜爱游戏的缘故吧。家里不是太赞成但是也没有太反对，总的来说是希望我能够独立的在外面闯一闯。

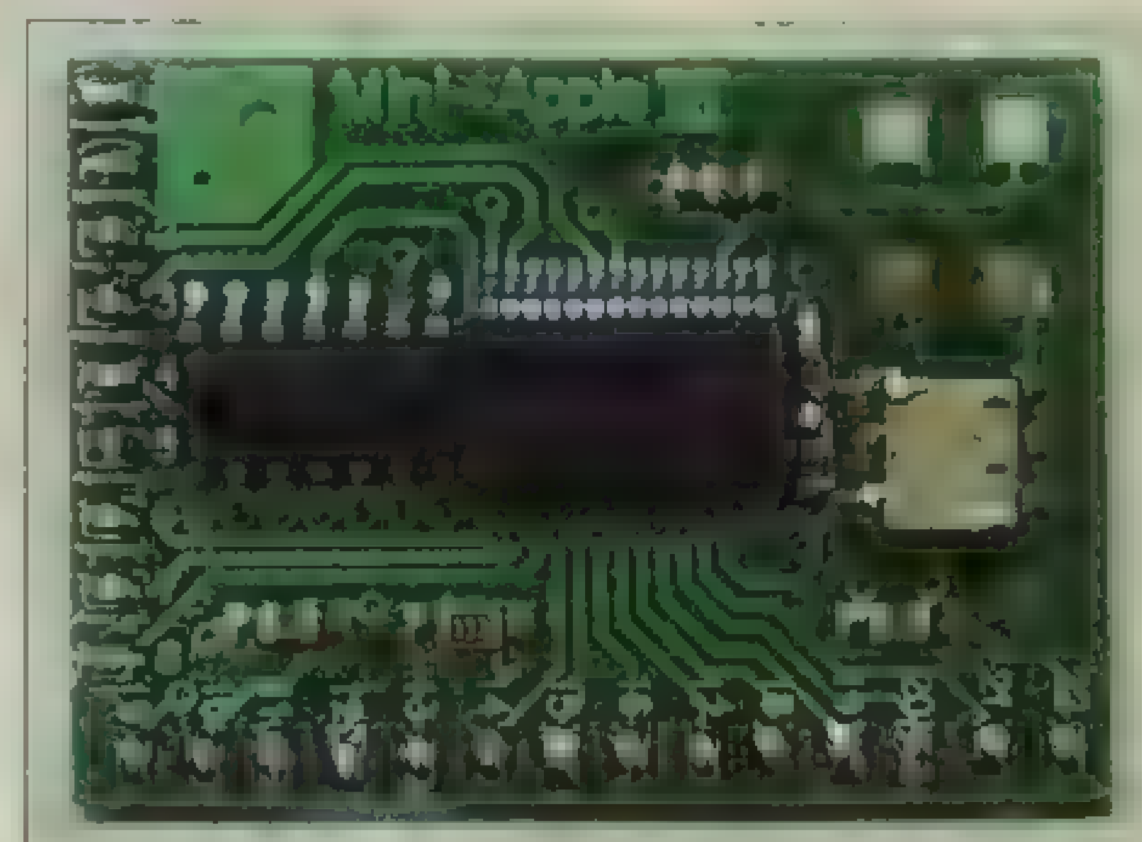
多：你经营了多长时间？能否告诉我们这个行业的利润到底如何？

张：经营了大概两年时间吧，至于利润吗，因为我的店面很小，大概在10平方米左右，又不在繁华地带，所以顾客不多，一年的纯收入大概在3万元左右。当然这和“大家”是没法比的，所谓“大家”就是指每个地区的批发商门。他们从不同的渠道进货，然后再批发给我们这些“小家”零售。当然，他们也都有自己的店面，而且比较大。

买主想图便宜，卖主想揽客人，就将价格一降再降，最后甚至低于进货价，这时就迫使卖主提高周边（如变压器，手柄等）价格来“找平”

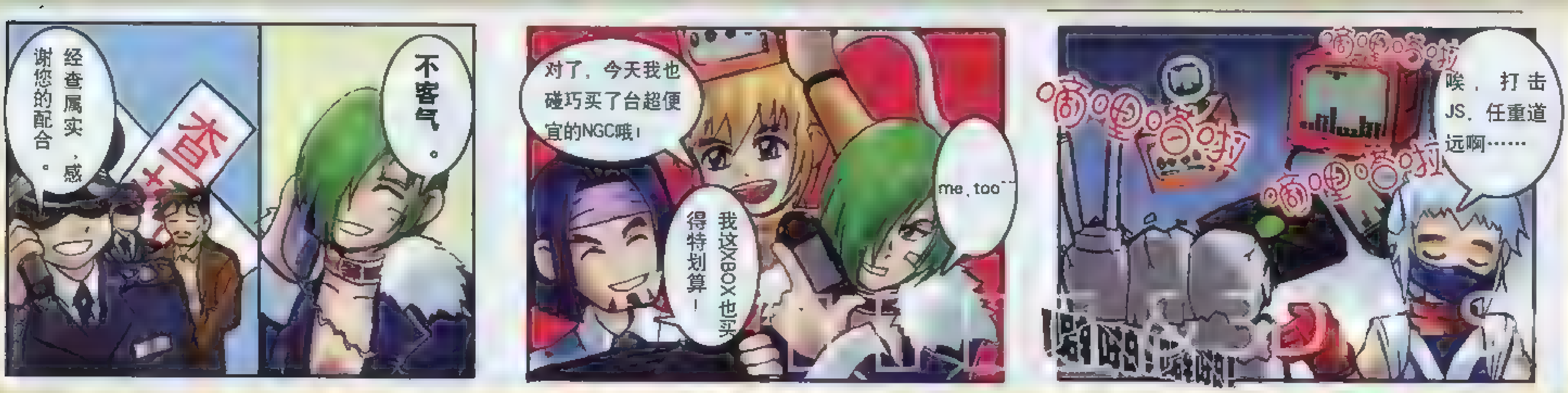
多：我们不妨开门见山地谈谈吧，能否告诉我们这个行业中所谓的一些“黑幕”到底是哪些？

张：其实作为我们“小家”，对这里面的“猫腻儿”也不是很清楚。因为我们其实就相当于是为他们卖货的伙计，只是我们拿大头罢了。不过，我可以提供一些在零售方面的信息。在这一行里，只有3种人：“联系人”，“售货员”，“维修人员”。“联系人”一般就是老板，负责联系进货，批货。“售货员”不必说了，就是伙计。“维修人员”很重要，一般是“自由人”，有的年纪大的老板也会维修。当然这里指的是十分过硬的维修，“改机”“翻新”不在话下。而重点就在这里，“翻新”。虽然全国都知道有“翻新机”，各种媒体也介绍过鉴别方法，但谈何容易，别说外行，就连我现在也有时分不清真假。现在的“翻新”技术和工艺实在是高超，说明书，包装盒一应俱全，连封帖，初次开机画面都有，足可以以假乱真，特别是PS2，SP，不但外壳崭新，内部也处理得干干净净。但一定都是“组装”光头，“组装”外壳，再加上“组装”手柄，整个就是假的不能再假的“假货”，虽然在售价上稍微便宜一点点，但包你玩不过3个月准出问题。GBA 和SP相对好些，因为内部无法更换元件，其实只是换了外壳，所以依然“皮实”。


▲直读芯片，承载的是科技，背负的是罪恶。

多：难道说这个行业都是在卖这种东西吗？

张：其实也并不是我们愿意卖假货，主要是因为竞争激烈，加上买家普遍消费能力低下，买主想图便宜，卖主想揽客人，就将价格一降再降，最后甚至低于进货价，这时就迫使卖主不得不想出一些这样的办法来保证自己的利润。另外还有一种办法就是零售时压低主机价格，再抬高周边价格，通过提高周边（如变压器，手柄等）的价格来“找平”。其实，买家花的钱基本上都差不多，也可以说这只是一种营销手段，和一般商场超市的做法差不多。但



www.plumbook.cn

如果买到的是翻新机的话就不合适了。

多：那接下来的这些原装配件最后都流向了哪里呢？

张：大部分都是销售出去了，例如你的PS2光头出了问题，那么就得花钱换一个原装的，或者你想再买一个手柄，也可以花钱买到一个原装的。另外一部分就是用在维修方面了，当然这些都是需要你自己再掏一笔钱。

不图便宜，适当砍价，找熟人，保存发票及保修单。

多：你能不能从一个第三者的角度来告诫一下我们的玩家，在购买过程中应该注意哪些东西呢？

张：其实需要注意的东西实在太多了，光是辨别那些真货假货的方法就说不完。

多：怎么辨别的方法这里就先不说了，你大概从宏观上简单说说。

张：简单说有下面几个方面：1.不图便宜，如果市面上的PS2都卖1500左右，而你看到这家店只卖1200，那肯定是有问题，千万不能贪这种便宜；2.适当砍价，商家的报价中往往含有一定的利润，适当地与商家讨价还价就可达成两全其美的局面，毕竟商家也要生存，你如果把一台卖1500的PS2非要商家以1000元出售，商家即使卖给你了，也肯定是有问题的东西；3.找熟人，找一个熟悉硬件的朋友陪你去买东西，起码比你一个人“独闯龙潭”要保险得多；4.保存发票和保修单，其实我们这一行很少开发票，一般都是一张收据，但是你可以要求商家提供一张保修单，一旦以后商品出了任何问题，这些凭证都是重要的证据。

多：从业时间也不短了，最大的感受是什么？

张：其实真的没什么特别感受，只是想借这个机会好好告诫那些还在上学的玩家，你们现在首要的任务是学习，游戏永远只是一种调剂手段，不要把你们爸爸妈妈给你们准备的饭钱省下来去玩游戏，不要沉迷于游戏，虽然这是老生常谈，但是这的的确确是过来人的忠告，好好珍惜你们的青春吧！

多：呵呵，多谢你的忠告，并且感谢你接受采访，希望你能继续支持JCG！

张：哪里哪里，我也非常荣幸，希望以后还能有机会和读者见面。

我的权益，谁来维护？

“你不守信用，该骂！”
“我不守信用？我承诺过你什么？”
——摘自小说《八爪樱桃》，作者：李凯伦

我们的信箱中经常接到读者的诉苦来信，向我们抱怨他们买到了假货却又拿奸商没有办法，虽然这是由于市场规模不完善，相关法律法规不健全所造成的，但是更重要的原因是消费者的相关知识较为缺乏，面对纠纷时找不到重点，或者是对相关法律法规的认识也存在错误所造成的。下面我们就结合《中华人民共和国消费者权益保护法》(以下简称《消法》)，对玩家在消费中的几种常见情况进行分析举例，让玩家能够学会运用法律这个最有力的武器维护自己的合法权益。

玩家在购买主机之前，最容易遇到的一个情况就是商家向自己索取所谓“订金”，一旦交付便不能随便取消交易，否则这份“订金”就成了违约金，商家的借口往往是“方便去提货”，其实这是商家为了保护自己利益不受损失而采用的办法，这种情况在一些小城市的小店铺中最为常见。一旦商品若出现货不对板的情况，商家往往会以“开箱费”的借口克扣甚至不予退还“订金”，这往往让玩家进退维谷。根据《消法》中的有关规定：**“经营者以预付款方式提供商品或者服务的，应当按照约定提供。未按照约定提供的，应当按照消费者的要求履行约定或者退回预付款；并应当承担预付款的利息和消费者必须支付的合理费用。”**《消法》同时还规定，消费者在购买时有对商品的知情权，对于从外观上不能了解其质量情况的商品，可以要求开箱以了解其真实情况，对质量不合格的商品有权不予购买，而销售者没有权利和依据要求消费者给予所谓的“开箱费”。

玩家另外一个经常遇到的问题便是售后问题，那些见利忘义的鉴赏对于他们售出的商品所出现的问题会以各种理由拒绝或者拖延售后服务，这种奸商往往将之前与玩家间的种种承诺统统抛至脑后，**根据《消法》中的相关规定：“经营者提供商品或者服务，按照国家规定或者与消费者的约定，承担包修、包换、包退或者其他责任的，应当按照国家规定或者约定履行，不得故意拖延或者无理拒绝。”**所以玩家可以理直气壮地让经营者根据购货凭证上注明与其商定的修理、更换或者退货条件履行它的义务和责任。由于这个行业的特殊性，经营者提供给消费者的购货凭证一般是以收款收据和贴在商品上标明购货地点和购货日期的“易碎贴”的形式存在的，所以玩家对于这些东西一定要保存好。另外，一些经营者还会提供所谓“保修单”，但是在这种保修单上的各种规定却相当模糊，这就给了这些奸商在售后服务中推托自身责任的借口，根据《消法》中的相关规定：“经营者不得以格式合同、通知、声明、店堂告示等方式作出对消费者不公平、不合理的规定，或者减轻、免除其损害消费者合法权益应当承担的民事责任，……其内容无效。”所以说，经营者的这种行为是没有任何法律约束力的，消费者可以依据相关规定和保修单据要求经营者履行其义务和责任。

还有很多玩家来信询问，如果买到了假货水货怎么办？在消费者与销售者或者生产者之间出现纠纷的时候，**根据《消法》的相关规定可以通过以下途径解决：“1.与经营者协商解决；2.请求当地消费者协会调解；3.向有关行政部门(如工商行政部门、质量监督部门等)进行申诉；4.根据与经营者达成的仲裁协议提请仲裁机构仲裁；5.向当地人民法院提起诉讼。”**消费者在不知情的情况下或者受到销售者欺骗、误导而购买的，可以按照《消法》的规定要求原价双倍赔偿；而消费者在购买前已知是水货、假货和返修货但依然购买的则不在此列，但是消费者对销售水货、假货的商家有举报的权利和义务。玩家们如果还有疑问，可以拨打12315投诉电话，请求相关工商管理行政部门予以协助，在保护自己权益的同时又可以打击这些不遵纪守法的奸商们。

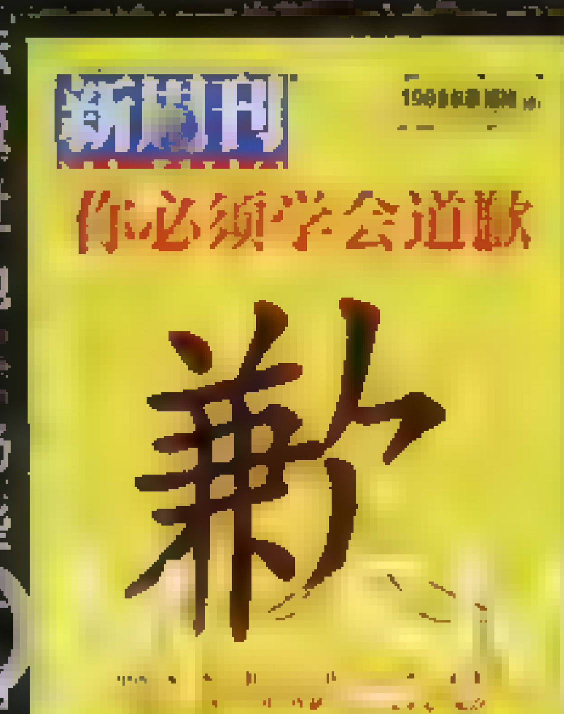
中国消费者协会投诉电话：

12315

我们的权益，自己来维护！

特企后记

刚刚做完这期特企，便买到了最新出版的《新周刊》杂志，里面有一篇文章和本期特企的意图有些相似，那篇文章的题目是《让3·15成为道歉日》，文章在讽刺中抨击了现代消费中一些不正常不合理的现象，希望违法乱纪的商家给受害的消费者道歉，而那些曾坑害过我们的商家是不是应该也给我们道歉呢？在这样一个畸形发展生存的市场里，这样的要求恐怕有些让人笑掉大牙，要想让一切都走上正轨，恐怕还有些遥遥无期。



www.plumbook...



特稿
Special Article

金枝玉叶　命运多舛

——论游戏中的公主们

文 MD2　编 卡伦

公主的生活一直是历史狗仔队的重点研究对象。中国公主的生活和宫廷戏里演的差不多，只要不遇到特别恶心的朝代被分配出去和亲，一般都可以过得很舒服。有的人认为她们的婚姻完全是政治交易，没有个人幸福，这就是有点搞错时代了。当时哪个女人结婚不是父母之命媒妁之言，公主们的驸马最不济也是一公务员，吃穿有保障，比身怀六甲还要下地干活的村姑强太多了，而且娘家势力天下第一，绝对不会给人做小，遭公婆虐待的可能性也大大减少。外国公主的待遇稍微低一点，出嫁之前她们是后勤人员兼礼仪小姐，劳务繁重（《尼伯龙根之歌》里的公主是皇家裁缝），大家在电影里看到公主们整天闲得没事干，出去游山玩水勾引帅哥，那是 15 世纪以后的事了。外国公主的婚姻情况要看运气，有时会被请去当女王（但是丈夫要人家指定），有时会出嫁别国进行政治联姻（这没什么，王子同样不能选择对象），有时会被下嫁给贵族以用于回收封地。无论如何，公主都比一般的女孩命好太多，“错不该生在帝王家”这类前现实主义的抱怨，纯属小说家们的痴心妄想罢了。

这篇文章的主题是“游戏里的公主们”，当然会和现实有所区别　她们大多比现实里的公主倒霉。至于怎么个倒霉法，各位慢慢看就知道了……

倒霉公主

碧奇公主

国家：蘑菇王国

游戏：《马里奥》系列



公主能当成碧奇公主这样，就算是没用到家了。她的戏分实在太少，一般游戏里的公主被劫走后往往要给勇者留个口信留点装备，让大家有点盼头，但是碧奇公主永远跟钟点工一样只在开场和结尾出场，台词也只有“HELP”和“THANK YOU”等乏善可陈的几句，很多时候感觉把她换成一个宝箱对故事也完全产生不了影响。虽然她平时可以开开卡丁车，打打网球，或者跑出来拔拔萝卜，但这些小消遣完全无法抵消她在正戏里遭遇的巨大悲哀。在碧奇公主那个时代，同样遭遇的公主很常见，比如《魔界村》里的公主，《兵蜂》里的公主，也是除了几个过场以外就不出现（《兵蜂》那位格外惨，她不是第一女主角……）。她们的故事教育我们，想靠出演非情节重视型游戏（哪怕是天字第一号游戏）获得发展，和想靠拍三级片进入影视圈一样，机会不是没有，但成功几率极小。不过，任天堂已经明确表示将在 NDS 上推出《超级碧奇公主》，但我就搞不懂库巴大人干嘛要绑架那个大胡子水管工，难道是想换换口味不成……

塞尔达公主



可能像RPG一样堆出很多对话来展开直线情节，所有重点都要在只言片语中体现出来，必须在人物的神态气质上下工夫。《时之笛》中少女塞尔达忧伤而平静的眼眸，蕴含着精灵王国千年的兴衰，折射出故事中的悲欢离合。我一直认为，传统女性角色塑造的最高境界是“千言万语，君侧无语”，塞尔达无疑做到了。

同样深得“此时无声胜有声”真髓的，还有《ICO》的尤尔塔公主（古堡统治者魔女的女儿，差不多也可以吧？），总共没说3句话，就搞得一堆玩家嘿嘿个不停。

虽然比碧奇公主强不少，从物质上和行动上都给予勇者大量支援，而且塞尔达公主还破天荒地参与过对BOSS战，但归根结底，塞尔达与尤尔塔扮演的还是被动型角色，是为了衬托男主人公的形象而存在的。无论如何努力，她们都只能成为模式化的角色形象，这也是绝大多数中世纪西方小说里对公主的定位。对于这些传统公主来说，德才兼备当然更好，但最重要的是要有一颗随时会爱上勇者的心……

说起来，似乎《勇者斗恶龙》初代的开端就是为了救公主，很多时候拯救世界反而成了附属任务。传统骑士文学OVER了不知道多少年，但现在英雄救美的目标往往还是瞄准大家千金或者有钱的寡妇。编剧把这种机会主义的追求发挥到极至，就会找上天王老子的女儿……

海拉尔王国的惟一继承人，辨识特征是尖耳朵（有意思的是差不多每两代，《塞尔达》的世界就会换一种民族风格，N64两作中草原风格的民族服装尤其出色）。虽然《塞尔达》比《马里奥》的游戏类型就多了那么一个“R”（其实最早不是A·RPG而是AVG），但结果就有了巨大的不同。

据宫本茂大人所说，“一个游戏的标题需要恰如其分，虽然故事的英雄是林克，但是塞尔达公主在故事中所处的角色背景以及同加农的斗争中所表现出的坚毅让我有了这个想法，这也是这款游戏想表达的内涵。另外给塞尔达公主起名ZELDA也是想要让这位女性角色有着让人感觉相当坚强的想法。”不过，这个名字也产生了某些副作用，至少几年前《塞尔达传说》在中国还不算非常火的时候，相信许多人在知道游戏中主角的名字时都会诧异地说：“噢，原来这家伙不叫塞尔达啊？”……

因为受到“恶势力”的威胁，所以我不敢说“《塞尔达》玩的不是情节”，我敢说的是，在《塞尔达》里，细节设计和气氛的营造绝对比多数RPG中狗血俗套的情节来的重要。A·RPG不

阿什莉公主



不要怀疑自己的眼睛！是的，这个不是王室子女，但是她是“当今世界上惟一超级大国”（新华社语）的总统的女儿，如果你质疑她的尊贵程度，请看美国的年度军费预算，以及美联储年报数字后面的那串零。相比老电影里那些国家小得在地图上找不到的现代公主（谁还记得奥黛丽·赫本在《罗马假日》里扮演的公主是哪国的？），英雄们在现代生活中遇到阿什莉小姐的可能性更大一点，而且随着恐怖主义的泛滥，英雄救美的情节的发生几率非常大。虽然说阿什莉小姐在游戏结尾处引诱里昂失败，但我很为里昂同志的安全担扰，众所周知，FBI和CIA的那帮家伙可不是吃素的……

嗯，上面的是等王子救的一群闲人，下面的就要好一点了，都是能同甘共苦出生入死的冒险公主。

公主战士

《DQ》公主

国家 众多

作品 《勇者斗恶龙》系列



《DQ》——劳拉公主，来自拉达多姆城。

《DQ II》——蒙博克公主，来自蒙博克城。

女权在DQ里的进步是神速的，到2代公主已经作为主角参加战斗了。

《DQ III》——公主是路人甲。

《DQ IV》——阿丽娜公主，来自山特海姆。

暴力女阿丽娜公主是《DQ》史上最受欢迎的角色之一，其实让她和那俩废柴手下单做一游戏都行。

《DQ V》——主人公的女儿。

因为主人公最后当上国王，所以女儿也成了公主。

《DQ VI》——塔尼亚公主，来自莱德克城。

怎么说呢，她是沾了老哥的光才入选的。候补公主……算了。

《DQ VII》——菲利雅算吗？要不就蕾沙公主。

拥有这么多位公主（游戏里各城的路人型公主数量远比主要角色里的多），《勇者斗恶龙》完全可以改名为《勇者+公主》。这些公主，怎么说呢，虽然有出格的也有保守的，有主动的也有被动的，类型齐全，但离传统西方故事里的公主概念比较远，应该算是日本动漫式的杂烩人物。而且公主们的个性都有点模糊，你要真的把阿丽娜公主和蒙博克公主对换一下，似乎也造不成重大影响。说句不怕死的话：在七代之前，《DQ》里的人物都是有形象无个性的。对比《最终幻想》里的公主们，《DQ》公主们的个性程度要差很远 光看对话，《DQ》公主也属于沉默寡言的那种，没有其他游戏里的公主言辞丰富。再加上《DQ》主人公伟大的“哑巴原则”，双方缺乏互动交流，《DQ》公主们给玩家的印象自然要大幅减点。

到了《DQ VIII》的米迪亚公主（特洛汀城），《DQ》公主总算修成正果了。米迪亚一颦一笑都如同动画人物般活灵活现，彻底满足了玩家只能用想象填补的感情，标准骑士故事里该有的素质她一个不缺，而且任劳任怨（全程拉车），对勇者一片痴心（托梦就托了十几次还多）。游戏最后，有情人终成眷属，故事在抢亲高潮中落下帷幕。至于那个“门当户对”的“真结局”，已经被无数人轰至渣了。本来穷小子+公主最能满足大家的幻想，制作人非要弄出王子身分来提醒大家人各有命，四个字——多此一举！堀井这家伙是不是把“白马王子”理解成“白马+王子”了？

附加资料

以下是“将DQ视为主流的男人”——一位网上名为ROTC的朋友总结的《DQ》公主们的命

目前最受关注的公主



运，值得一看，现原样引用。

其实《DQ》里的公主一直都很倒霉，不是只有八代里面那个混得比较惨，让我们来看一下。

《DQ》：公主被龙王看上了，被关在小黑洞里。好在龙王在对待女性方面比较君子，否则……

《DQ Ⅱ》：公主被诅咒成了一条狗。

《DQ Ⅲ》：没有特别有印象的公主形象。

《DQ Ⅳ》：赌城的公主没有自由恋爱的权利，差点嫁给雷人，好在有特鲁内克帮忙。

《DQ Ⅴ》：公主是主角的女儿，从小没了父母，被面容极度猥琐的桑丘大叔抚养长大。

《DQ Ⅵ》：主角的妹妹是公主，一早就死了，只能在回忆里看到她。另一个公主被诅咒封印到镜子里了。

《DQ Ⅶ》：蕾莎公主的老哥被别的女人勾去了魂，不出现了，从此郁郁寡欢。

《DQ Ⅷ》：众所周知，变成了马，被她老爸赶来赶去，还被猪头王子骑了……

《DQ》公主多，《FF》自然少不了，印象比较深的是《FF Ⅱ》的希尔达公主，《FF Ⅲ》的萨拉公主，《FF5》的蕾娜公主，《FF Ⅸ》的嘉妮特公主。（莉诺雅算不算公主呢……）因为《FF》在角色性格塑造上下的功夫非常大，所以《FF》里的公主们给人玩家留下的印象都非常鲜明。（当然她们离传统公主的形象也更远一点）另外，用多媒体手段塑造角色要比单纯用对话塑造角色效果强得多，《时空之轮》里玛露公主（来自加尔蒂亚）的表演，只是眨眨眼，捂嘴偷笑这些不起眼的小动作，给玩家留下的印象就比拉出几十段对话要强的多。《浪漫沙加3》（《浪漫沙加》同样代代有公主）中莫尼卡公主骑马在雨中奔驰的一幕，曾经彻底震撼了当时的玩家。“酒香不怕巷子深”已经是老黄历了，你说你不靠外观效果来塑造角色，人家靠外观的就不懂得加深角色内涵吗？等艾雪公主（《FF Ⅻ》女主角）出场之后，《FF》和《DQ》在表现层的差距肯定会进一步拉大……

杰拉德 公主



……利亚

作品《女神侧身像》

按理说《女神侧身像》中的第一号公主应该是瓦尔基里（来自亚瑟园，神话里瓦尔基里是奥丁的女儿，奥丁是亚瑟神族之王，完全可以算王族公主），但是一般大家都想不起这一层，游戏里第一公主还是杰拉德。虽然她的戏分远不如瓦尔基里多，但刁蛮公主的形象同样深入人心。中世纪的西方传奇因为受制于当时的文学水平，故事里的公主或者完全是怨妇，或者完全是天使，缺少合理性。《女神侧身像》对这两种看似矛盾的形象作了中和，杰拉德第一眼看上去很令人讨厌（还有那无聊的村姑打扮……），但随着剧情展开，玩家渐渐能感觉到她在蛮横外表下隐藏的温情。杰拉德为救亚琉哲向瓦尔基里求情的一幕让人醒悟到，或许她之前的表现不过是少女情窦初开时的一丝任性而已。从某种意义上说，她才是幻想类游戏中该有的公主形象。

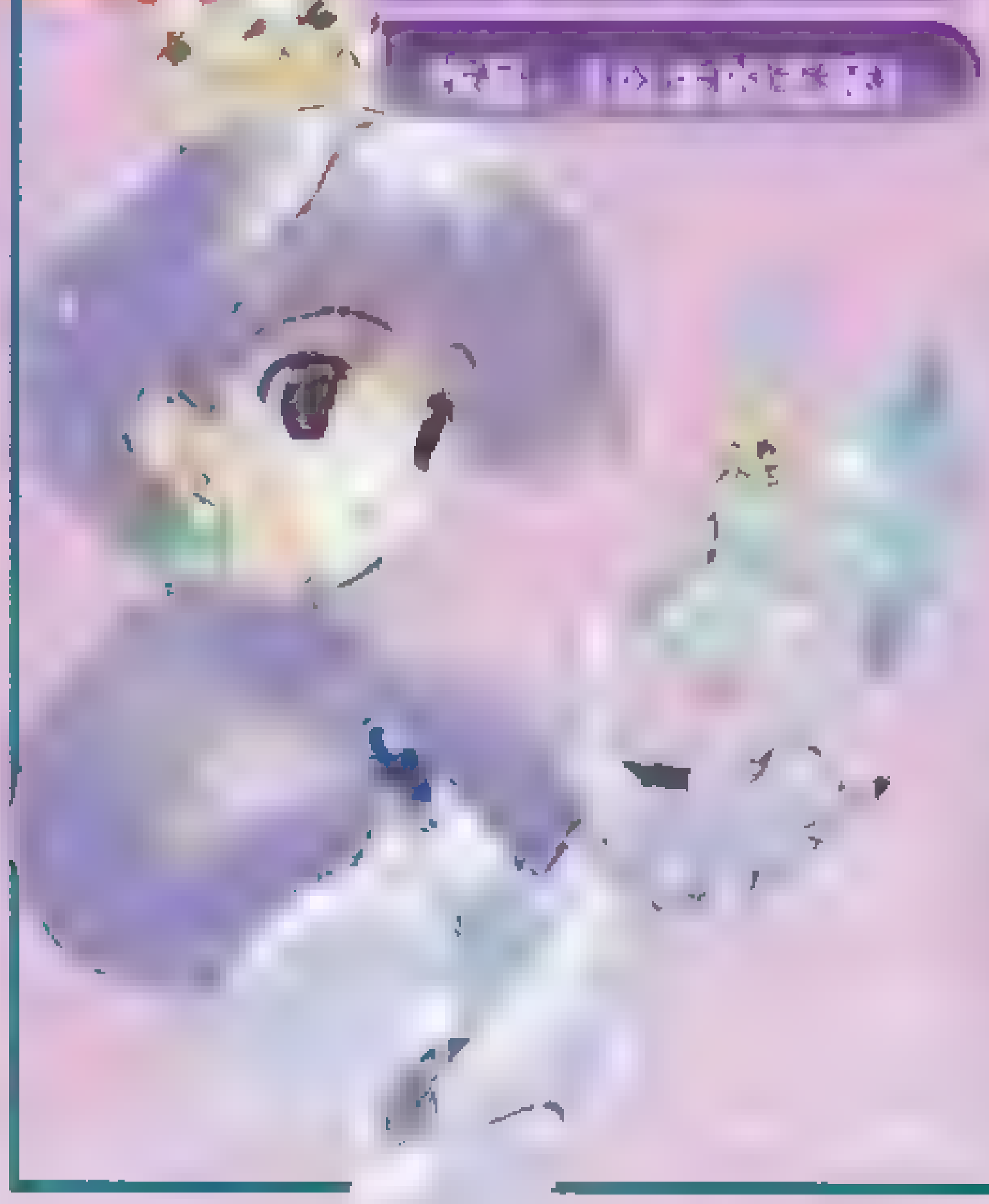
说起来，杰拉德一个娇生惯养的LOLI公主，成了英灵后居然也是颇有水平的魔法使，令人感到相当奇怪。在日本游戏里，能上战场干架的“公主战士”占大多数，虽然作为玩家感到这是天经地义的，但要仔细一想也并不尽然。马上公主是否在历史上有根据暂且不说，她们在传统文化中绝对该算是另类。很少有文明鼓励女性成为战士，皇室子弟更是应该和那些只知打仗的武夫拉开差距。从技术上讲，就算公主经过常年训练可以骑马了（欧洲公主一般都要学骑术，但却是侧骑法），可以挥剑了（即使是那种带护手的细身剑重量也很可观），她也只能获得有限的自卫能力。



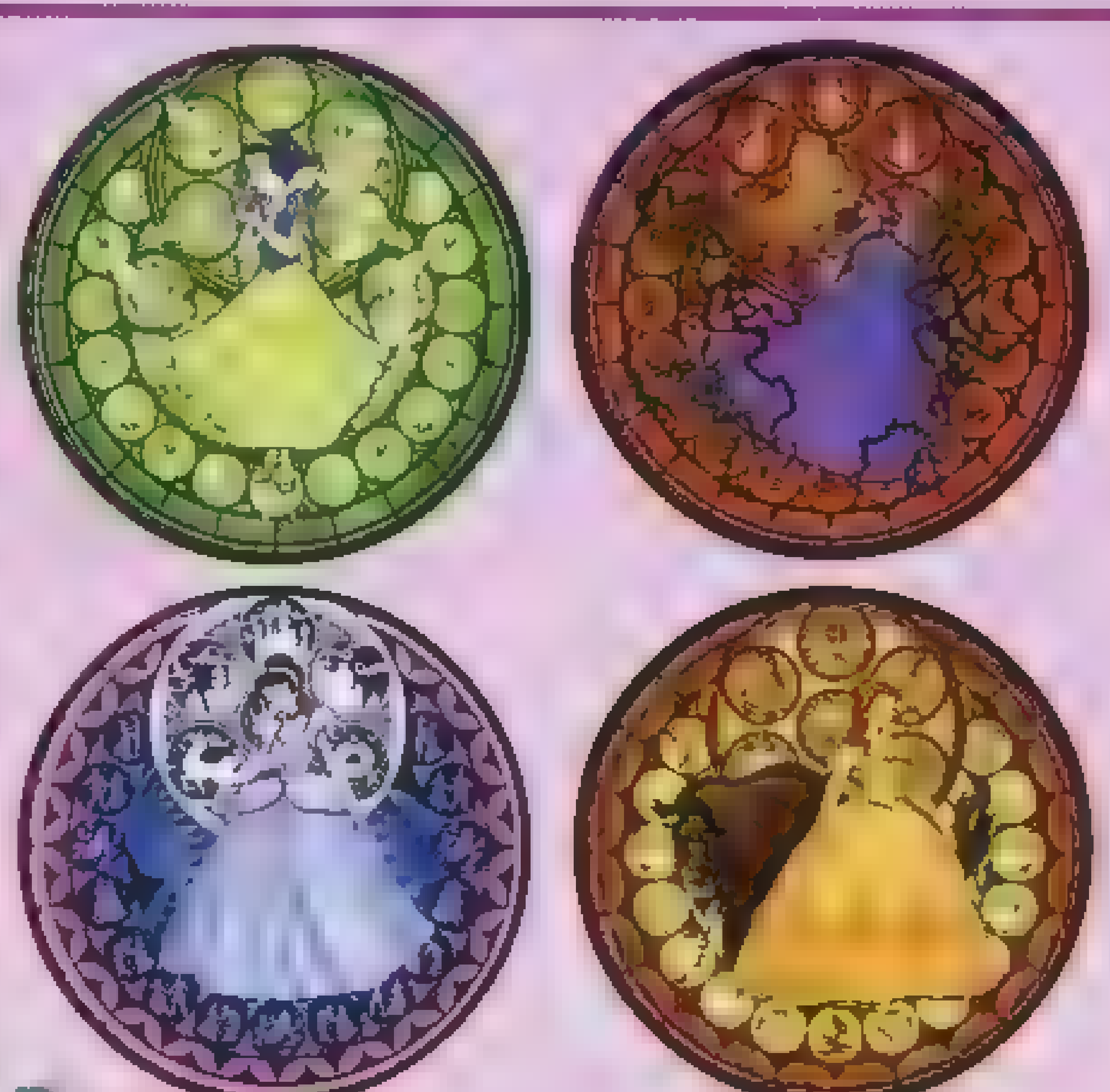
至于游戏里女性最常担任的角色——女弓手和女魔法师，则纯属意淫。臂力大到能拉开弓的女人，差不多就可以使大砍刀了，要让公主荒废皇家教养，天天和魔法师一起关在地下室里研究魔法，也是完全不可能的。瓦尔基里虽然号称女武神，但她在北欧神话里的职责并不是打仗，而是类似政委加文工团员。不过事实是事实，游戏是游戏，只要玩家不反感，制作人不用觉得不合适。让公主跟着闯江湖大家觉得还不够过瘾，进一步又出现了公主当主角的情况……



格拉德莉 公主



继承了先代女王美貌和英勇的小公主，任性地跑出城堡郊游，却卷入到关乎世界存亡的事件中。Atlus的美工成功地将短发、大剑、铠甲、女仆装结合到一起，创造了靓丽活泼的小公主。制作人对故事的深度把握得很好，既不破坏游戏的童话风格，又不让人觉得故事俗套肤浅。虽然相对公主的身分（还是女王继承人），格拉德莉有些过于开朗聪慧了（她的两个姐姐倒是和其他游戏的公主一样），但却完全符合人们对童话公主这一形象的期待。《公主的王冠》的声望并不是非常高，但格拉德莉绝对是游戏人设史上的不灭经典，不仅受到男生欢迎，而且被许多女生喜爱，有不少游戏干脆直接把她的造型借来用到自己的游戏里。同样在游戏史占有一席之地的还有：《梦幻之星》的阿丽莎（来自帕尔玛），开女主角挑大梁的先河；《女神转生》的白鹭弓子（天皇祖先伊歧那美转生，也算吧），开异类世界观之先河；《银河公主传说》的尤莉（这算哪国的？），开……开……这个……GALGAME……的先河……



《王国之心》的公主们

归根结底，日式游戏里公主战士泛滥的根本原因是制作人和玩家的恶趣味，“公主战士”就是幻想故事里的美少女战士。这里除了商业因素，还涉及到一个编剧的技术问题。游戏的剧本长度容量非常有限，不可能用过多的篇幅去塑造大量人物，（即使像《幻想水浒传》一样出了一百单八将，也只能重点塑造几个人，多数人都是很平面的），这就要求减员增效，把好几个角色的要素集中到一个角色的身上，所以作为主角之一的公主就不得已扛上了多重身分。要有皇室血统，受过高等教育，能打上战场拼杀，能随队十万八千里长征，能搞亲民活动，能在战斗间隙谈情说爱（对象无论是王子还是平民都得将就，还有可能被反派骗婚），关键时刻还要被拉去充当人质，如果血统太“好”，还有可能变成让魔王邪神妖兽恶龙等东西复活的祭品——最后结局，公主得救，会被玩家骂“又是大团圆，制作人长不长脑子”；公主没得救，就平白无辜地成了历史人物，命苦啊。不过，有时候制作人还真的把历史上真实存在的公主给搬上了游戏的舞台，比如下面这位……

奥维利亚公主

国家：伊瓦利斯

作品：《最终幻想战略版》

平时被弃置一边，战乱中又被各个势力争来夺去，好不容易嫁给一个大英雄，却发现对方不过是利用自己的卑鄙小人，于是杀夫……制作人松野泰己一定是在《皇家骑士团2》里觉得不够过瘾，于是创造出这么个彻底的牺牲型角色。其他游戏里的公主至少还抗争过，奥维利亚则是没有任何抗争的资本，最后爆发了一把结果还被人说三道四——我看到有人为被她干掉的迪利塔喊冤。虽然说她最后动手杀英雄王纯粹是因为个人感情，但以这种道德标准去要求一个生活中全是欺骗，又没有任何发泄机会的少女，实在过于苛求了。

《火纹》和《梦模》中的救国公主毕竟有点理想化，奥维利亚公主才是真正的乱世公主，她只是一个高贵的器具，是名分的承载者，是政治交易的筹码。公主本身作为一个人的价值，即使她自己努力去实现，多数情况下也是徒然而已。奥维利亚公主和迪利塔之妹蒂塔身份相差悬殊，但下场却同样凄惨，在悲剧的现实中，一切的地位和荣誉都掩盖不了女性绝对的无力。

安娜斯塔西娅公主



不用怀疑，这个可爱的小女孩确实就是俄国末代沙皇尼古拉二世的小女儿。当1917年十月革命爆发时，沙皇全家都被看管他们的布尔什维克官员杀害，当时年仅十七岁的安娜斯塔西娅当然也不会例外。不过，由于DNA检测始终未能证明那几十年后被发现的骨骸就是安娜斯塔西娅本人，因此就如同杨贵妃一样，俄罗斯民间也出现了这位小公主的种种传说。相信许多人还记得由英格丽·褒曼主演的那部《真假公主》吧，那大概也是安娜斯塔西娅的名字第一次出现在多数国人的耳中，褒曼也因此获得了当年的奥斯卡最佳女主角奖，而20世纪福克斯公司也曾于1997年推出过动画版的《真假公主》。和游戏中同样，影片里也描述了安娜斯塔西娅公主和妖僧拉斯普钦的斗争，将一切全部归罪于拉斯普钦头上。最后公主得到了丹麦的皇太后的认同，过上了幸福的生活。

在《影之心Ⅱ》中，这位小公主绝对可以算得上是游戏中最为可爱的角色，尤其是她对英俊少年藏人芳心暗动时的那种种害羞举动更是令人捧腹，不过可惜她那依靠照相学到的魔法大多数都没什么用……没有意外的话，当各位拿到这期杂志的时候，《影之心Ⅱ 导演剪辑版》也出好几天了，如果你对这位俄罗斯史上最被同情怜爱的小公主感兴趣的话，不妨尝试一下本作如何？

火纹公主

作品：《火焰之纹章》系列



《火焰之纹章》的问题是——哪代没公主？众所周知这是一个家天下的游戏，世界背景非常讲究出身，所以应该是纯粹的王子和公主的冒险故事，下面就让我们来看看里面都有哪些人物吧。

《火焰之纹章外传》
塞瑞卡公主，来自索菲亚
《火焰之纹章 纹章之谜》
尼娜公主，来自阿卡内亚圣
《火焰之纹章 圣战之系谱》
艾拉公主，来自伊扎克
拉克西丝公主，来自诺迪昂
艾婷公主，来自尤古维
迪尔蒂公主，来自弗利吉
《火焰之纹章 托拉基亚776》
南娜公主，来自诺迪昂
《火焰之纹章 烈火之剑》
琳公主，来自西亚兰
《火焰之纹章 封印之剑》
莉莉娜公主，来自奥斯提亚
《火焰之纹章 圣魔之光石》
艾瑞珂公主，来自鲁内斯王国
拉切尔公主，来自罗斯顿

华丽吧？而且这还是不完全名单……另外，《火焰之纹章 苍炎之轨迹》已经放出某落难公主的消息了，这事儿准没跑。当然这里有擦边的，比如《烈火之剑》的琳是族长的千金。

16位机的三大S·RPG（《火焰之纹章》、《梦幻模拟战》、《皇家骑士团》）中，《火纹》的世界设定是相对中规中矩的“魔法与剑的中世纪”，也因此整个故事在角色分配上都偏向保守

并不是说它的故事老套，而是说它无意在设定层面上营造极端的，先入为主的气氛——《火纹》的重点始终是在讲一个中世纪的故事而已。《火纹》的故事并非中世纪文学里单纯的幻想和欲望的发泄，它更着重事件对人物命运的影响，没有在单个角色的复杂性格上下工夫，也因此，人物更给人一种活在历史中的真实感。落难的公主，成为牺牲品的公主，默默协助英雄的公主，和男人一样试图用自己的双手为人民做点什么的公主，被历史的积尘所埋没的公主，《火纹》中描述的并不是某几个角色，而是公主的群像。

卡秋娅公主

作品：《皇家骑士团2》



前面我说了在现实主义的游戏中女性是无力的，现在我要翻供了。

卡秋娅可能是被分析次数最多的女性角色了，有一个重点决定了她和其他所有公主的不同——她知道自己背负的命运，更知道自己能做什么。卡秋娅不像其他公主一样企求别人的帮助，或者受本分等待命运的裁决。在利益交易的场合，她会权衡自己的力量，作出有利的选择。而面对所爱的人，她会以感情为工具，把他牢牢地栓住。她会让自己的感情受制于欲望（虽然是被爱的欲望），而在欲望不可能达成的时候，她也能干脆地结束一切。在松野流的灰暗故事中，卡秋娅无法真正掌握自己的命运，但和故事中其他受制于命运的男性相比，她绝对不是无力的。

女性掌握着完全不同于男性的力量，关于这点，我想不需要搬出现实中的例子进行说明。可以肯定的是，女性的力量在游戏中普遍被严重低估了（相反，她们的“战斗力”被严重高估了）。毕竟，游戏还是一个男性的世界，男性并不希望在自己的幻想世界里看到女性“不美好”，不能满足他们幻想的那一面。这种情况什么时候会得到改变……至少在女权主义不发达的日本，希望不大。而且真的有必要改变吗？一个卡秋娅就折腾了游戏圈这么多年，玩家自己也很脆弱。某位上海女作家说什么来着？“我见到的男人里，20多岁的都被别人伤害，30多岁的都在伤害别人”。20多岁的男性玩家们正是被女性伤害的黄金年龄，想阻止他们到游戏里寻找安慰是毫无意义的。

芙蕾雅公主

国家：巴拉尔

作品：《梦幻模拟战III》



在灾难乱世中坚持自己的责任，默默承受着一切，她无法在持刀相向的爱人和丧失心智的父王之间作出选择，最终投河自尽。芙蕾雅公主贯彻了古典悲剧的原则——尽了自己一切所能，但最终还是被命运击倒。虽然只有将其收得的话才能有机会打出完美结局，但平心而论，成为同伴后的芙蕾雅也像其他《梦幻模拟战Ⅰ》的女孩那样丧失了个性，归根结底还是那悲伤的一幕更令人刻骨铭心啊。（注：上面的评论同样也适用于《DER 梦幻模拟战》中会死于艾尔文手上的雪莉公主）

《梦幻模拟战》里的公主按比例算并不比《火焰之纹章》少，但两个游戏的公主形象差别很大，《梦模》里的公主更接近日本幻想故事的标准，性格激烈（或者说，更商业一些）。主要的原因是编剧的喜好所致——《火纹》热衷于营造一种宏大的感觉，不能有过于出格的人物；《梦模》则对单纯的人物恩怨和正邪矛盾更感兴趣，激烈的戏剧冲突需要个性角色来表演。另外，漆原的人设对塑造人物性格起到的作用绝对比《火纹》的人设要大得多。

芙丽叶公主

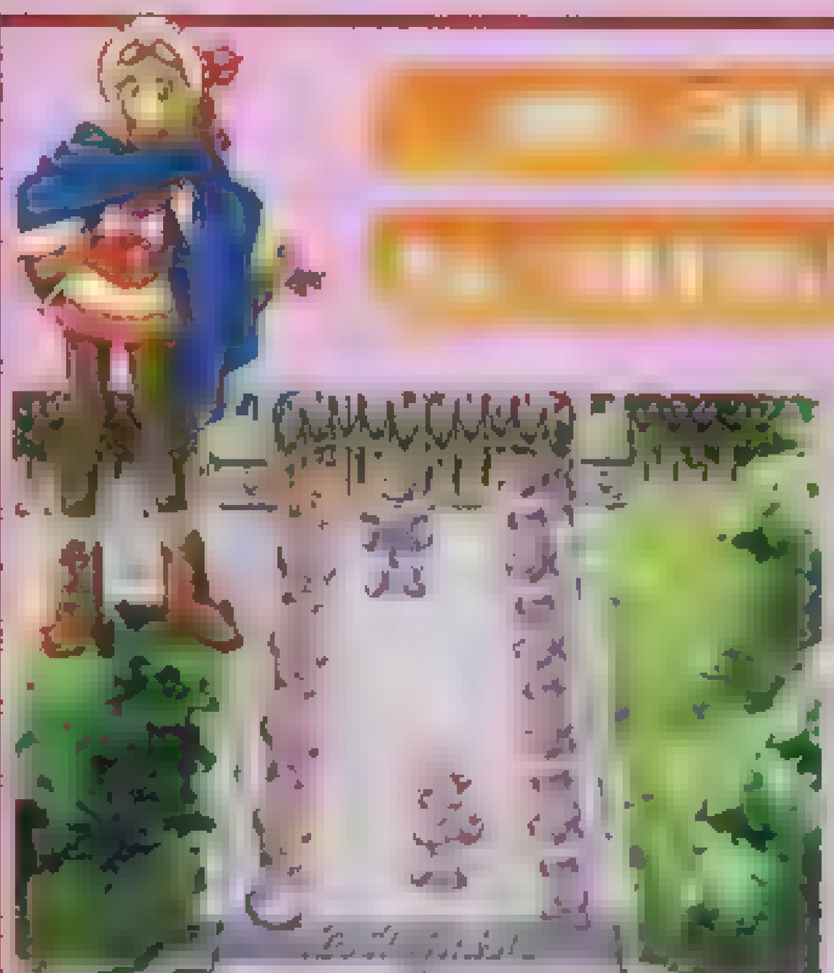


芙丽叶公主堪称苦主之冠。因为是“女神”，被一直关在宫中，身体也成了封印的容器，成了各方势力争夺的目标，搞得精神失常。喜欢哥哥，但是被当成兄妹感情无视，有一个暗恋自己的青梅竹马，结果还疯了。挂了以后被拉去复活，结果变成复活邪神。同样是成为政治工具并当了祭品，《火焰之纹章 纹章之谜》中的尼娜公主至少能到修道院去当老处女终老，而且暗恋的人得到了他自己的幸福。同样是全灭结局，《最终幻想战略版》的奥维利亚公主好歹还杀了负心汉出口恶气。而芙丽叶在《龙背上的骑兵》里只要出场都是倒霉事，不仅没有能力做什么，甚至连话都没说上几句，从头到尾被蹂躏。悲剧给做到了这份上，就很难说制作人是要表现什么思想，看上去更像是要考验玩家的心理承受力。另外，芙丽叶的名字Furie是复仇女神的意思，这名字也算是白起了。

妹妹公主

说了这么长的沉重话题，看来要以悲惨的气氛给文章结尾了……没关系，还有一类没有介绍，这类可以叫MM公主，因为是MM喜欢的公主。

克鲁尼特公主



一日，至游戏机房，见一群大姐游戏中，观之，乃一RPG，大惊，疑天变地异。问BOSS，曰：给小女生玩的。亲自体验，然之。

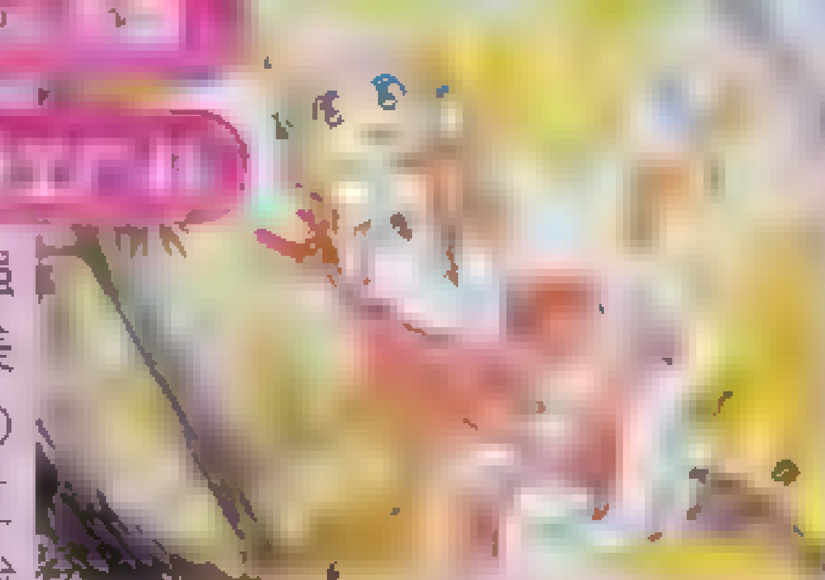
克鲁尼特公主与其说是公主，还不如说是某财阀的千金小姐，天天混吃瞎玩做白日梦。“唉，多希望能和王子再见一次面啊”，这句话我在游戏里听到至少3遍，游戏最后她搞到了王子，生的女儿（库罗罗公主）到了2代也是一花痴。我玩这个游戏的时候有严重的过敏反应，感觉自己好像在玩BL游戏一样……不过话说回来，给女性玩的游戏不这么做还能怎么做？让MM们去扮演格拉德莉莉还说得过去，但要让她们去感受克鲁尼特的痛苦，无异让猛男为BL游戏而感动。既然男性玩家可以看着穿高叉战斗服的公主流口水，那女性玩家当然也有权力体验她们的梦境，让游戏里的公主统统变成性格单纯头大脑满眼闪星星的花痴。

当然，如果哪天你不幸被女友或者老婆拉去当人质陪打这类弱智游戏，你就可以用下面这段话来安慰自己：“我是一个在感到寂寞的时候就会用纯洁的45度角仰望天空的小孩，望到脖子酸痛，望到眼睛噙满泪水。这是真的，好孩子不说假话，而我憧憬的那些公主，那些看上去三围大概是93，56，95，穿三点式泳装上战场的公主，她们也是真的！”（引自郭敬明《爱与痛的边缘》）

其实，要塑造完美的公主，还是应该博采百家之长。最好有芙蕾雅公主的身材，瓦尔基里公主的体质，《火纹》众公主的血统，塞尔达公主的气质，克鲁尼特公主的童年，卡秋娅公主的IQ和EQ，同志们，这就是那无敌组合啊！当然配合这样的公主的游戏要怎么做，就比较头疼，要是实在找不到，也有一个不是办法的办法……

女儿公主

强调，严重强调，再次强调，是《美少女梦工厂4》（原）里的女儿，而不是新版本《美少女梦工厂4》里的那种妹妹公主！（我坦白，我不喜欢天广直人的画风……）《美少女梦工厂》出了好几代，前三代虽然也挂着《Princess Maker》（《美少女梦工厂》原名）的牌子，但里面的都是仙女或者妖精一类，跟王室不沾边，直到4代，赤井孝美才给玩家带来一个真正的王家公主（虽然又是那种拿着放大镜在地图上找不到的国家）。因为国内动乱，公主被托付给主人公养育，一直到18岁成年，她的青春任玩家挥霍。除了长相不能变，其他都好商量！所以我们想要碧奇就碧奇，想要格拉德莉就格拉德莉，想要瓦尔基里就瓦尔基里，想要艾拉就艾拉……最最关键的是，爱上父亲这个结局会忠实地守候着邪恶的玩家们。



▲这就是为本文作者所不齿的天广直人版《美少女梦工厂4》画风，经卡伦鉴定，评价B+。（但我绝对不是萝莉控……）

（卡伦：嗯，完了，收摊吧。）

（作者：不需要介绍18禁游戏里的公主们了吗？）

（卡伦：不需要－_－）

（读者：异议！这篇文章里的另类公主太多了！不是身世特别悲惨的小白菜，就是一些暴力女，再不然就是精神病患者！）

（卡伦＆作者：嗯？有吗？没可能啊？）

（众：要求再上一些故事比较轻松的公主，最重要的是造型养眼！强烈要求！）

（卡伦＆作者：……）

真的需要吗？你们有好好想过么？其实要找也不是找不到啊，这里就有一位性格温柔体贴貌美如仙绝对不阴暗悲惨的公主——

本·姑·娘公主

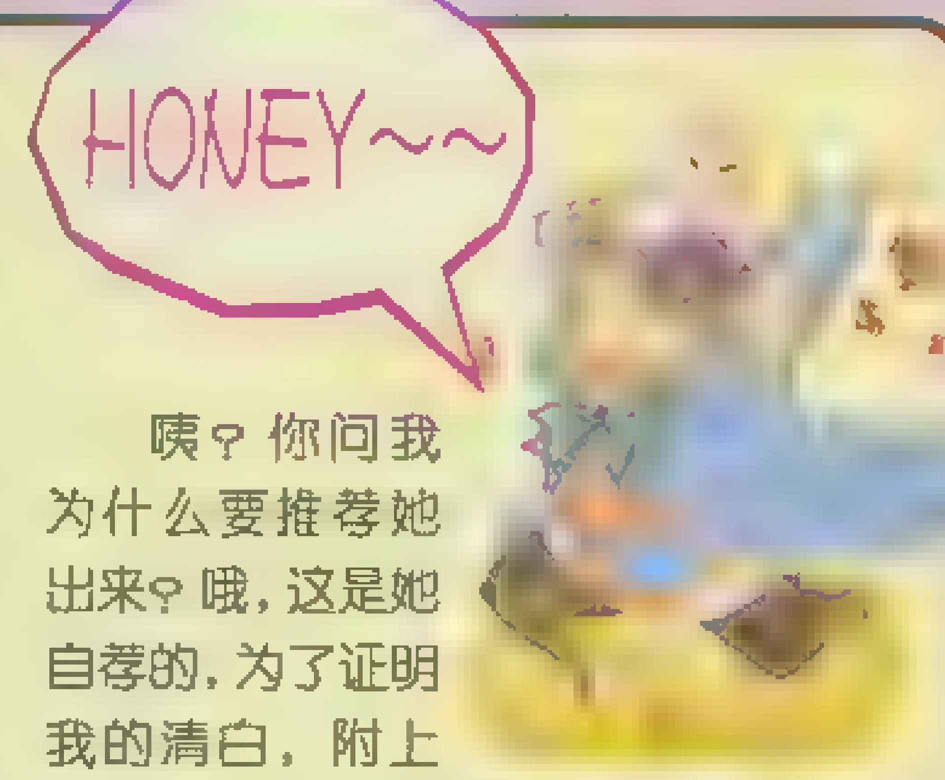
国家：恐龙帝国……

作品：《半熟英雄对3D》



本·姑·娘公主靓照
只存在于当事人想象中。

四个字——貌美“如花”。谁要是找上她（其实被她找上的可能性比较大），恭喜——你很可能会变成伟人。这可不是乱说的，我们不光有《半熟英雄对3D》里半熟王子夜间小解遭遇美人出浴被吓聪明的经验，还有苏格拉底的至理名言——有个坏老婆，你就会变成哲学家。不光是哲学家，你还会成为心理学家，精神病学家，遗传学家，教育家，政治家，军事家，外交家，乃至反恐专家。而且这是一个买一送一的买卖，你的小姨子虽然长得很可爱，却属于“美形恶役”，性格恶劣到死。



咦？你问我为什么要推荐她出来？哦，这是她自荐的，为了证明我的清白，附上本·姑·娘公主的艺术照。（请参看左图）

而上面的那张照片，才是本·姑·娘那真正的“花容月貌”。

现在，你们总该满意了吧？

（逃走）

“嗨，一起来吧！我们喜欢足球！”

我们热爱运动，我们需要空间去发挥想象力，并以此创造精彩。街头足球是一个轻松快乐的游戏，在这里无论职业球员还是业余球迷，我们都能更直接地体验到被足球引爆的情感。这是一种100%无距离式的接触，方寸间每个人的足球技艺和内心情感都在频繁地交流。享受足球，I love street football!

文 阿迪



Street

FIFA 街头足球　EA Canada EA Sports Big　SPG

Multi

Ronaldo VS Ronaldo



你想象过大罗、小罗与小小罗一起在你家后门的公园里同场竞技吗？Wake up，你并不是在做梦。三位罗纳尔多都是以精彩炫目的足球技巧而著称，没有什么能比看到这些而令球迷玩家高兴的了吧？《FIFA街头足球》沿袭了《FIFA》系列的优秀传统——完备的资料库，所有最新最火最热的球星你都可以在此找到。阿德里亚诺、大罗、小罗激情碰撞小小罗、菲戈、亨利，这真是一场极品赛事，而只要你愿意的话，甚至可以天天都在《FIFA街头足球》里享受如此顶级的对决。玩家甚至还可以通过游戏的“Star Team”功能组合出自己梦想中的球队，大罗、小罗、小小罗联手上阵，这不可没有高手了吗？请记得我们是在踢街头足球，我们需要的是进攻进攻再进攻，在很久很久以前，足球其实只是一项纯粹的游戏而已，而游戏的最大作用，就是要带给我们快乐。



梦幻！假动作！



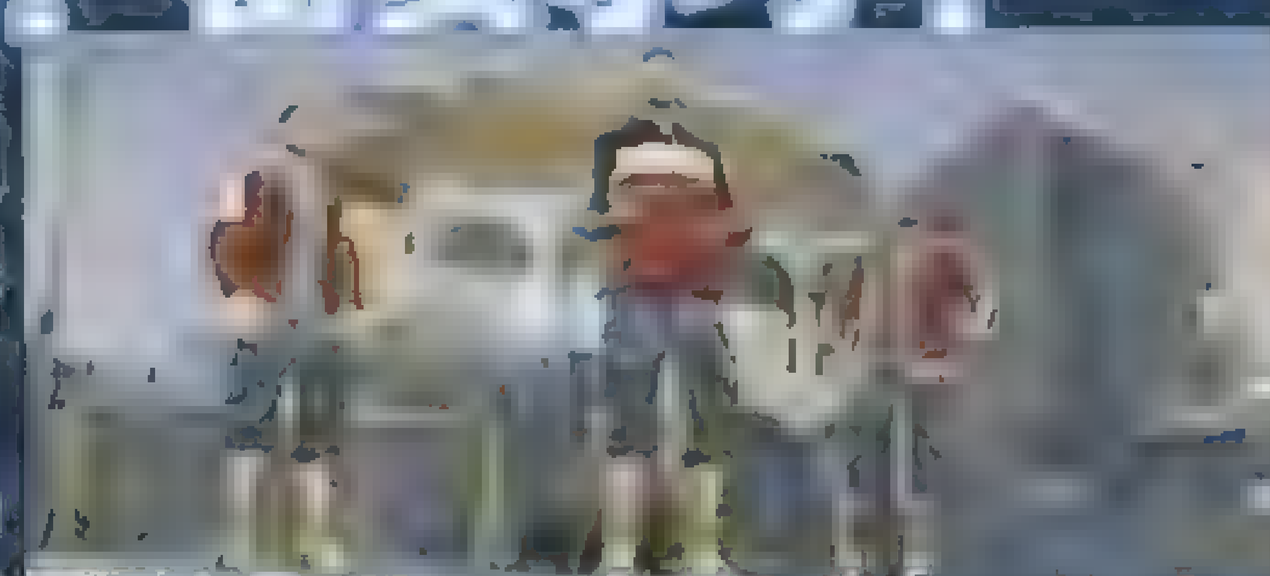
如果要为神乎其技这个称谓找一个主人，我相信自由驾驭假动作的人一定具备这个资格。随心所欲地挥洒如行云流水般的一招一式，只需要一个键位就够了。Xbox手柄的右摇杆360度的操作方式，其全方位覆盖的优势正好与假动作无所不在的特点相吻合，无论你将摇杆推向哪一个方向，球员都会作出速度、技巧各异的假动作，神乎其技这一形容词在此展现得淋漓尽致。配合L键的辅助功能，无论止步背后、急停急起，假动作的施展将顺滑无比，真正做到出其不意。要想再进一步达到速度、节奏、力量的假动作完美境界的话，仅仅学会使用右摇杆还远远不够，我们还需要同时掌握Y键和十字键。当球员处于情况各异的各种状态下，Y键的假动作也会随之不同，包括马赛回转、低身护球等等，而十字键的作用则主要是在左右脚间不断地拨球，还可以作出一些十分有趣的挑衅式假动作，比如按向正前方的“The Thinker”思考者，将右摇杆、Y键、十字键的假动作有机地结合在一起，你一定会为自己神乎其技的假动作所折服的。

精彩！Combo！



你想与你的偶像一起玩转街头足球吗？那么你一定需先了解本作的精髓“Combo”。如果你能够熟练自如地掌握Combo，胜利的天平一定会倒向你的那一边。Combo在本作的概念也可以理解为“连击”，但是足球游戏的Combo与普通游戏的Combo还有着本质上的不同。使用假动作和传递球的次数越多，Combo增加得越快，而每次使用不同类型的假动作和传球方式，Combo增加的幅度越大。每一次的Combo都需要有一次成功的射门作为结束，Combo越多得分的几率越高，进攻就是为了射门得分。在高速对抗中，如何在转瞬间完成技术动作，除了平时所积累的足球意识和对场上形势的观察外，“One Time”一脚出球正是建立在这基础上的又一游戏特色。一脚出球这一特点着重体现在传球和射门这两个技术环节上，比如经过流畅的Combo后成功地调动了对方的防守球员和守门员，此时我们需要一脚精确有力的直接射门来结束这一次的进攻。当Combo槽蓄满后，按下B键我们就可以使用类似于猛虎射球一般的必杀技Game Breaker。在使出必杀时需要小心对方的铲断或防守，在华丽的攻防背后，是技术决定胜负。

原创！街头小子！

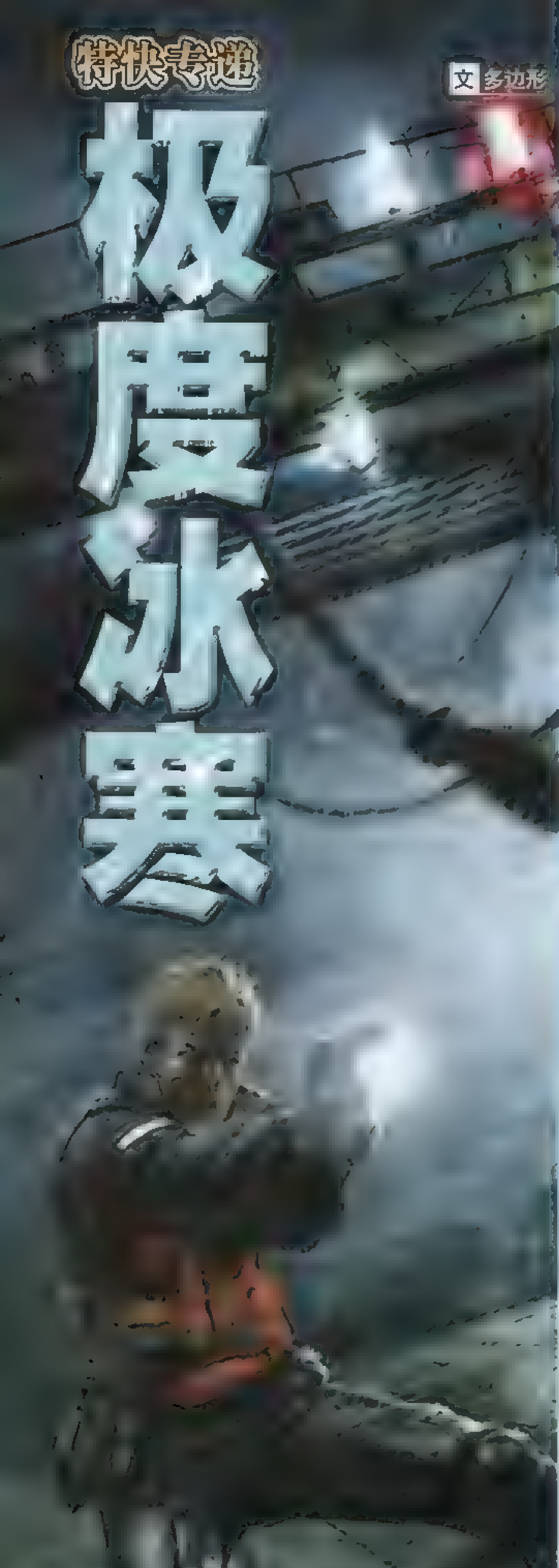


没有一个人怎么办？No problem！我们可以得4对4的街头足球，快带着上你的街头一起来吧。本作的育成模式结合了原创角色的功能，你觉得哪一件衣服、哪一条裤子更适合你呢？或者再戴个太阳眼镜吧，是不是很cool呢。尽情运动的同时，我们也需要一套合身的装备来使我们的引擎100%全开。EA SPORTS BIG为《FIFA街头足球》申请到了阿迪达斯和耐克的众多服装球鞋的授权，穿着这些令人兴奋不已的装备，你是否已经迫不及待地想上去好好踢两局了呢？请不必担心在确定了原创人物后会出现一辈子只穿一套衣服这样的窘境，在育成模式中我们可以随时在HQ主场更换自己的装备，随着Street Rep值的不断累积，你还可以获得更多最新款式的精良装备。每一个赛区都拥有自己的球员，必须夺得冠军才能开启更多的隐藏赛区，同时伴随着Skill Point值的累积，你还可以用它们来升级自己的能力，或者换取挑战其他各大洲顶级球队的权利。如果你能击败这些球星的队伍，那么你就能够邀请他们加盟自己的球队。4对4和古老的决斗模式正好符合街头足球中全方位对抗的性格特点。

&3DM-SM
www.plumbook.c

文 多边形

极度冰寒



作为育碧公司今年的重头游戏之一，不难看出《极度冰寒》还是一款耗费了制作公司Darkworks相当精力的游戏，但是可惜的是，大概是由于制作公司实力所限，游戏最后的表现使它几乎沦为一款二流AVG游戏，没有地图、没有道具栏、操作手感极硬，再加上几乎感觉不到的恐怖感，若不是画面上还有些魄力，真以为自己回到了PS时代。(笑)不过话从两头说，游戏画面对肆掠的暴风雨、海浪中轮船的颠簸等大环境的描写还是很有突破性的，总体而言，虽然这个游戏的表现与之前的期望有一些差距，但还是一款值得一试的AVG游戏。

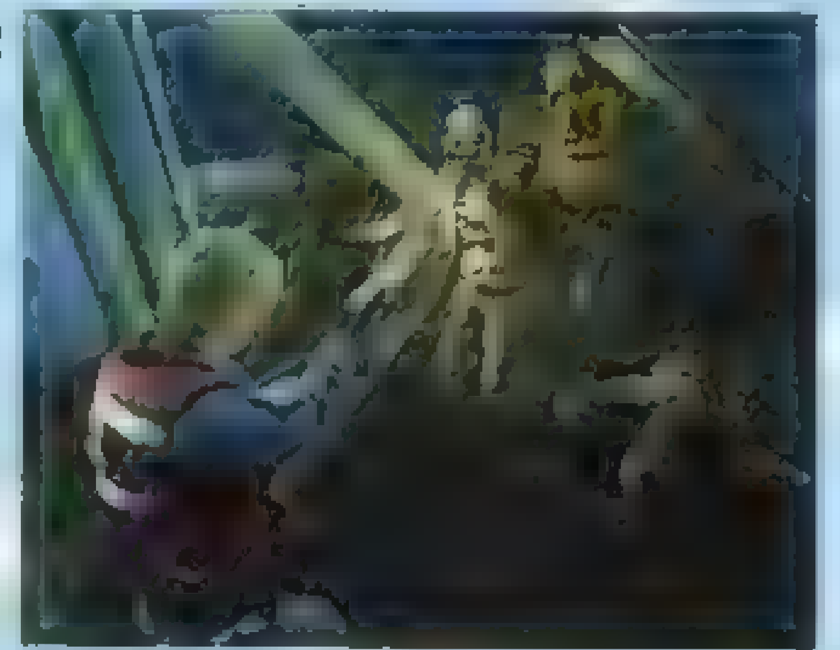
极度冰寒	Ubisoft	AVG
Cold Fear	2005年3月1日	美版
只对应Dual Shock 2手柄 另有Xbox版		17岁以上玩家对应

PS2

游戏操作

操作系统	
↑键	切换到Speargun
↓键	切换到AK-47
←键	切换到CAL.45(M39)
→键	切换到Shotgun
选择键	开启菜单
开始键	暂停游戏
左摇杆	角色移动
右摇杆	主视点中瞄准
□键	重新填弹
○键	调查/持枪时射击
×键	按住奔跑
△键	抓住栏杆
L1键	切换到射击状态
R1键	扣动扳机
L2键	顺序切换武器
R2键	逆序切换武器
L3键	蹲下/站起

本作的操作可以说是综合了《寂静岭4》和《biohazard 4》两个知名游戏的操作模式，在一般状态下，使用左摇杆移动，按住×键奔跑，使用○键来进行调查，这个部分和《寂静岭4》比较类似。而遇到敌人以后，便要转入战斗状态，方法有两种，轻按一下或者按住L1键，这种状态的操作方式便和《biohazard 4》有些类似了，左摇杆负责前后移动和左右横移，右摇杆进行瞄准，R1键进行射击，十字键可以快速切换四种武器，不过再后来捡到的武器便只能通过L2和R2键进行切换了，另外，在船上因为海浪颠簸而无法瞄准的时候，按△键可以抓住身边的栏杆(前提是要有栏杆)，这样就可以稳定瞄准了，要退出这个状态，再轻按一下或者松开L1键便回到一般状态。



战斗准备

1 认清自己的状态



在画面的右下角，有三个表示玩家当前状态的图示，最上面的RESISTENCE在玩家跑动的时候才会出现并不断消耗，耗空之后，玩家就无法奔跑了，在BOSS战中要特别注意，站住不动，一会儿就可以回复了；中间的自然是血槽，受到攻击会减少，捡到药包会增加，如果耗空请读档重来，谢谢(笑)；最下面的INTERACTION字样在一般情况下是虚的，如果变实表示有东西可以调查，那么按下○键就可以调查，能否得到道具就看你的运气了，记住，每个尸体都是可以调查的。

2 认清自己的方位

由于本作没有地图，所以要搞清楚自己目前的方位，幸好游戏场景还不算太大，只有一艘轮船和一个钻油平台而已，所以玩家请尽量在自己心中绘制一份地图，别跑着跑着就迷失了方向。要确定自己目前的位置，按下开始键就可以知道自己所在地方的名称，这在任务过程中特别重要。(顺便说一点个人意见，这种没有地图的AVG还真是少见……)

3 认清自己的弹药

本作除了没有地图之外，连一般AVG游戏必备的道具栏也没有设定，让人有些无法理解。在游戏过程中，玩家的武器弹药是有上限的，并且也无法升级，加上本作的瞄准也不是那么顺手，所以浪费弹药的情况时有发生，补充弹药一般只有三个办法：1.在路上捡；2.在尸体上捡；3.在弹药库(Armory)补充，前两个比较简单，眼神放机灵点，多调查就可以搜集，最后一个要稍微解释一下，在轮船和钻油平台两个游戏的主要地点各有一间弹药库，里面的弹药几乎是无限的，可以随时回来补充，当然你要记得它们的位置。另外补充一下，除了弹药库外，还有两个医疗室，可以随时回来补充体力，不过次数有限，大概7次左右，药包和弹药一样，也是可以在路上拿到的。(具体地点后面流程有说明。)

4 认清自己的敌人

游戏中的敌人主要有以下几种：1.俄国士兵，这是船上幸存的俄国士兵，不过不幸的是他们都丧失了理智，所以超生他们是无奈的办法；2.丧尸，不知道叫他们丧尸对不对，都是死去的俄国士兵被寄生之后的形态，与前者不同的是，他们必须被爆头才能彻底消灭，否则将是你的噩梦；3.寄生体，在游戏中几乎无处不在，四脚会行走的生物，如果有俄兵尸体在附近，它们会将他们变成丧尸，如果没有，就会直接来攻击玩家，要在他们靠近之前消灭他们；3.丧狗，说它们丧狗不太准确，但是它们的行动攻击方式的确类似，很难缠的怪物，Shotgun是对付它们的最好武器；4.隐身人，平时看不见，要根据它们脚步的痕迹来判断它们的行动，发现踪迹之后不难消灭；5.悍将，变异后的怪物，身材巨大，攻击力超猛，它们的弱点在于粗大的左手，不要把弹药浪费在其他地方。

另外说一说攻击方式，除了一般的射击方式之外，在遇到丧狗和隐身人的时候，会不小心被它们扑到身上，这时要赶快连点○键，然后在屏幕上出现R1键的瞬间及时按下R1键，便可以给它们致命一击(Critical Hit)，丧狗会遭受重创，而隐身人更可一击必杀！

此外，游戏场景中还有一些例如油桶、灭火器、天然气阀口等道具，在敌人靠近这些东西的时候射击它们，就可以利用这些东西来攻击敌人，也算是省时省力的办法，要注意合理利用。

BONUS选项开启方法

在游戏菜单中有一个BONUS选项，里面包括了大量的原画设定等珍贵资料，下面就将这些开启方法公布给大家。

序号	名称	出现条件
01	The Origins	在宿舍发现Lansing的尸体
02	Clip	到达radio room，并报告情况
03	Mutants	遇到Anna
04	The Whaler	护送Anna到达radio room
05	The Heroes	在船长室找到开锁密码
06	The Exocels	来到石油钻台的Sick Bay
07	Publicity	拿到Anischenko的眼球
08	The Platform	破坏三块大型电磁铁
09	Creatures 1	得到Antidote
10	Modeling	找到Kamsky的笔记本
11	Creatures 2	得到C4塑料炸弹
12	Characters	通过最终BOSS战的前半段
13	Final	解决最终BOSS

另外在用Hard难度通关后，可开启Extreme难度。一击必死，其难度可想而知！配合手柄的FPS操作，没事自虐用吧……

©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Cold Fear, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by Darkworks.

攻略要点提示

由于本作没有地图，所以玩家在参看以下攻略的时候，有两点需要经常留意：第一，按选择键查看当前的任务(Mission)；第二，按开始键查看当前的位置，以下提示中的地名玩家需要随时对照。另外下文提到的密码等关键信息，虽然不用自己去记，但是一定要取得后才能自动使用。

1 Mission
Find the emergency radio code.

游戏一开始在Rear Deck，先按照U字形路线走。在前方的台阶上去后一直走到另一边的台阶，下去后一直往深处去。途中的杂兵可以躲在角落等其自生自灭(被浪拍死)！到了尽头，打坏最里面一扇门旁边的电箱，之后就能进去了。到达Portside Cold Rooms后，拿到Upper deck key，回到Upper Main Deck，在尽头的那扇电子门上使用Upper deck key，然后就能进去了。(注意：走廊那间标记红十字的房间是游戏前半段的医疗点！)

后期到达Dormitory后，在宿舍的厕所中发现已经死去的Lansing，并得到The radio code。

这时，会遇到游戏中第一只丧尸！(之前遇到的敌人都是普通的俄国士兵)干掉后直接出门，本任务完成。(会有存档提示，存个档休息一下吧)。

2 Mission
Find the radio room.

从现在开始，几乎每个区域都会遇到丧尸。解决他们的惟一途径就是爆头！在Main Deck Hold 6拿到架子上的Handwheel，就可以在Portside Cold Rooms右侧台阶上那扇门上使用。进入到Fish Hold，在鲨鱼附近的尸体旁边捡到Radio room key，在Lower Deck顺着阀门旁边的台阶上去，使用Radio room key，进入右边的门，走过Bridge之后来到Radio Room，通过收音机报告了现在的情况，准备回Rear Deck，出门的时候可以存档。

3 Mission
Find Yusupov.

由于从Main Deck通向Rear Deck的门被堵了，所以只能依序通过Lower Deck、Front Deck和Storm Room来到Rear Deck，这里有三只丧尸和两个手持AK-47的人，最终是要进入顶台的Rear Deckhouse。进去后会遇到Yusupov上校，但没等他把话说完，就被寄生兽解决了！在上校旁边捡到新武器Speargun，以及重要道具Yusupov' diary，里面记录了两个重要密码。

4 Mission
Free Anna.

在Rear Deck开启主甲板右边的密码门，找到Engine Room后，先顺台阶下去拿Propeller shaft room key，之后就可以开启刚刚下来的那段台阶旁边的门了。

Propeller Shaft Room的主要任务是先开启中间的机关来搭桥，过去之后在台阶旁拿到另一个Handwheel，打烂台阶上门旁的电箱，离开！在Cargo Hold Corridor使用Handwheel打开台阶上黄色的门。回到Main Deck打开关闭Anna的密码门(就在最开始灭火阀附近的那间有女人求救的房间)，任务完成。

5 Mission
Accompany Anna to the radio room.

这里的主要任务是一路护送Anna去Radio Room，多用Shotgun开路吧。抵达Radio Room后，任务完成！

6 Mission
Find the autopilot unlocking code.

从现在起，轮船上的医疗室和弹药库彻底作废！一路冲到Rear Deck，用Anna提供的密码，打开另一扇密码门，进入到Pump Control Room后，先拉下台阶口附近的闸刀，为Portside Cold Rooms放水。之后来到Portside Cold Rooms进入电箱旁边的门。在Cold Room 2里，在船长尸体附近搜索，得到Captain's quarters key，在Lower Deck Captain's quarters key进入里面的Captain's Quarters，将书里的密码告诉Anna，之后从另一扇门离开。

7 Mission
Reach Anna in the look-out post.

这个任务是解决所有的9只丧尸，最后爬到顶端就行了。活用沿途的油桶，可以避免相当多的麻烦！

8 Mission
Find the medicine cabinet.

从现在起，舞台由轮船转移到了石油钻台。醒来后，围着码头电梯绕一圈，进门乘电梯上去，先从右边的门出去，进入Sick Bay。

9 Mission
Find Anischenko.

这个任务是目前为止最长的一个任务。在房间找到Speargun，出门。(注意：这里就是游戏后半的医疗室，另外出门后右侧的Armory可以补充弹药，这里是游戏后半的弹药库。)

中期在Heliport Access，沿路的激光和地形都不平，利用这一特点，寻找最大缝隙，蹲着过吧。到达Storage Shed后，必须先将场地所有的敌人解决才能过去。如果提前将Anischenko引出，就直接GAME OVER！干掉Anischenko，取下他的眼球Anischenko's eye，接着便可原路返回。

10 Mission
Deactivate the magnetic field.

除了可以原路返回之外，还有另外一条路线可以走，不过这里建议直接按照原路返回，最终要到达Heliport Access。

之后在Main Security Room解决所有敌人，在右边那扇门上使用Anischenko's eye，进入Communications Room，破坏三块电磁铁(很明显能看到三个靠得很近的东西，用Shotgun打电线就行)。

11 Mission
Find the antidote for Anna.

在Main Security Room研究员尸体旁得到An elevator key，在The Lower Corridor用An elevator key打开尽头的电梯大门，进去启动电梯，停了后从另一扇门出去，在Rest Room里面从一堆肉状物的地方跳下去，起来后顺着左侧的斜坡上去。

到达Main Corridor后，走廊左侧有三扇门，最近的一扇通向Security Crew Sleeping Room 2，中间一扇两页的大门通向Underwater Elevator，里面的一扇通向Security Crew Sleeping Room 1，可以进去搜查，不过目标是Underwater Elevator，一路走找到Dr Kamsky's Lab，在尸体旁得到Antidote。

刚出来的时候，在那张放有尸体的床前捡到Code for the experimental chamber PC。然后原路走，在Experimental Chamber中间的控制台上使用Code for the experimental chamber PC，下去从起重机旁边出去。在Laboratory Shed扳动左前角的阀门灭火，最后从岔路右侧出去。

在Lab 6可以先打烂前方小桥上的电箱，等隐形寄生体被电死再走也不迟！坐上桥左端的小电梯上去，进入就近的门，乘坐Lab's Main Elevator，上去之后启动电梯，到了上面之后，进入最大的那扇两页的门，一路找到Decontamination Room，发现Anna，任务结束。

12 Mission
Find Kamsky's laptop.

醒来后继续前进，在Bridge Control Room走到桥的中间附近，引出大壮后可以回头将桥断开，让他自己走下去，之后的场景都是来过的。

在The Scientists' Dormitory在床头柜上找了Kamsky的笔记本(Kamsky's laptop)，本任务完成。

13 Mission
Find the room with the C4.

从Anna那里得知C4塑料炸弹外加一个密码，准备动身去找C4！在Lab's Main Elevator用Anna给的密码，左侧亮红灯的门现在可以打开了。C4就在Ammo Warehouse里。

14 Mission
Get the C4 and place the charges in the right order.

Ammo Warehouse里面拿到C4之后会有敌人出现，小心不要打爆油桶！

在Underwater Elevator右边墙上的红叉上放好C4，赶快出门跑。

在Bridge Control Room的红叉处安放第二颗C4，然后狂奔过桥。

在The Upper Corridor的丁字路口右拐，前方看明显能看到红叉，献出最后一颗C4后冲出那扇四叶的门飞奔过桥！

15 Mission
Kill Kamsky.

在Storage Shed接听Anna的消息，决定在最顶端搭乘直升机逃离！利用地形干掉大壮，乘电梯(就在当时干掉Anischenko的地方)上到Transit Room，往正前方貌似墙壁的大门冲去，便来到The Heliport，面对最终的BOSS战！

BOSS战前半段就是就是拖延时间，具体操作就是用强力武器命中BOSS，吸引他过来打你，从而远离Anna。引的时候尽量朝离Anna远的地方跑，躲避他攻击的方法就是在他冲向你的时候，看他用哪只手，顺着他手即将挥去的方向去就可以了。

后半段要做的就是躲避BOSS的挥拳攻击(比前半段容易了很多)，然后等他抓你，快速按键，就可以伤到他。重复上述过程3次，就可以解决他！



www.pt...book...



你好！欢迎加入“太空战斗员一小时课程”，从现在开始我就是你的训练官。先自我介绍，我叫福克斯，现在是科妮莉亚武星StarFox队队长。怎么？你认识我？（原来我曾来过这个星球吗？不是吧……）哼哼，那么接下来我会为大家讲解作为战斗员必须学习的两个基本课程，通过本课程，你便能了解到作为我们“StarFox”成员在遇到“突击（ASSAULT）”事件时，是如何正确地处理的。那么请大家紧跟在我的后面，进入我们的机舱吧！有什么问题请在解说后提出。



星际火狐 ASSAULT　Nintendo Namco　STG
NGC　StarFox ASSAULT　2005年2月24日　日版

文 猫太

History

安道尔夫的野心

位于银河莱拉特星系第四惑星的科妮莉亚是宇宙中最和平的星球。但由于邪恶的天才科学家安道尔夫的出现，让整个星球开始陷入恐慌当中。认识到事态越来越严重的科妮莉亚军总司令佩帕将军找到了福克斯、法尔康、斯立皮和沛比，并组成了特殊的游击队“StarFox”，成为保护科妮莉亚星球的最强力队伍。双方经过长时间的激战后，StarFox终于成功潜入了敌人的根据地——边境惑星贝诺姆。由于不能引起基地的骚动，福克斯决定单身对付安道尔夫，最后在苦战中迎来了胜利。

——《星际火狐64》

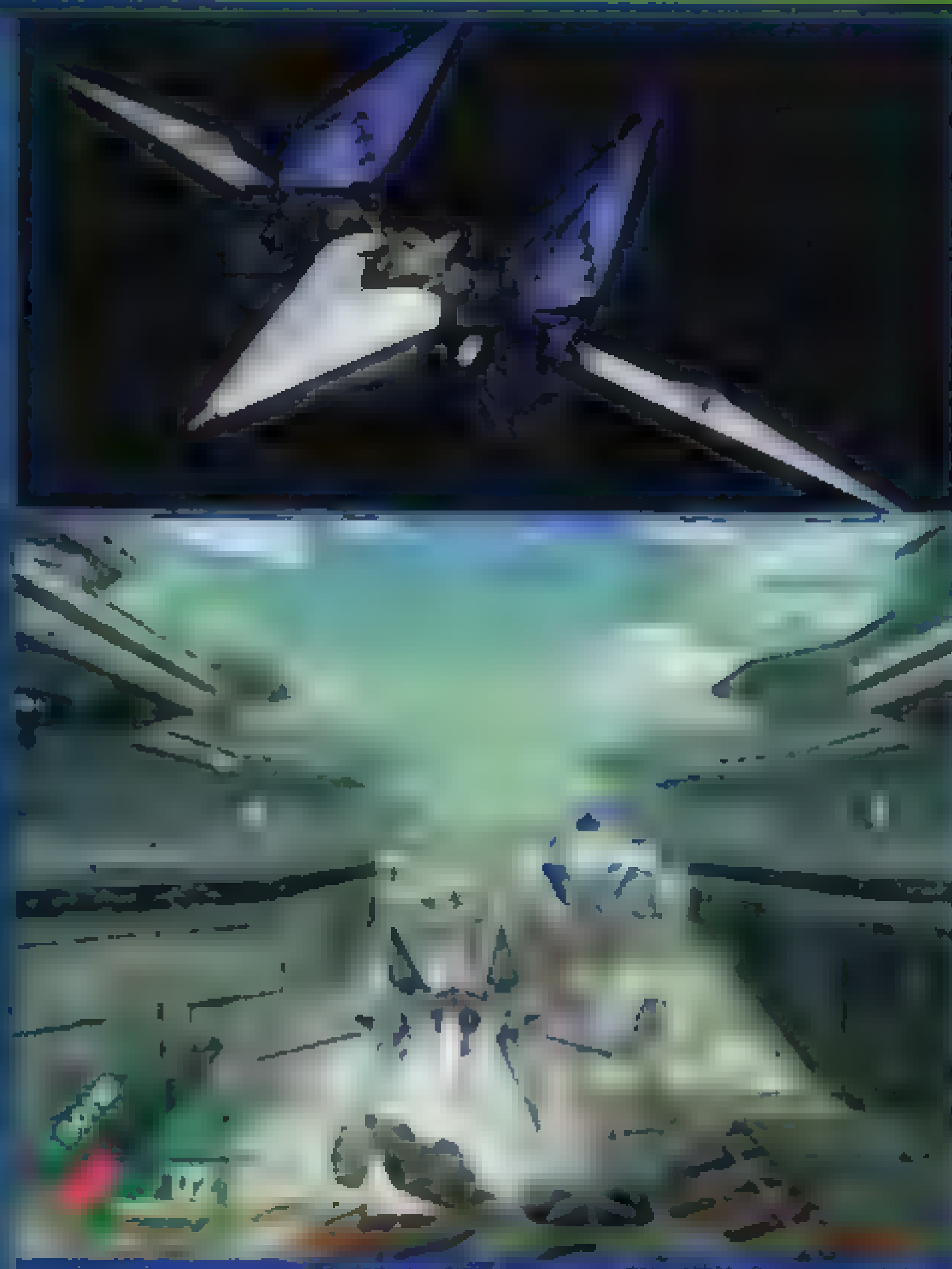
来自惑星萨利雅的求救

自安道尔夫的野心被StarFox瓦解后，该小队也因为和平而解散。几年后，福克斯突然接收到一个调查惑星萨利雅的委托。在经过长时间的调查后，福克斯惊奇地发现，事件背后的操纵者居然是安道尔夫。洞悉到安道尔夫复活后，福克斯再次迎来了一次新的冒险，最后得到了早已离开小队的法尔康帮助，再次打倒了安道尔夫。而法尔康也应福克斯的要求归队，在旅途中救出的神秘女性水晶也加入成为StarFox的一员，这样，新的StarFox正式成立了。

——《星际火狐大冒险》

空中战的要领

首先，作为一名经常在宇宙中战斗的队员，第一步要学会的当然就是如何驾驶飞船跟敌人战斗了。先不指望你能否击倒一两架敌机立功，但起码能在紧急情况启动战斗机逃走。看好，我们StarFox小队乘坐的是这架被称为Arwing（全称为Arwing Strike Fighter）的高性能全领域战斗机。不要看它体型似乎很脆弱，它可是莱拉特星系中拥有最强攻击力的改良型战斗机。机身搭载了G-DiffuserSystem，无论在什么空间中都能够灵活飞行。有关Arwing的操作技巧，大家可以从旁边的书架上拿一本操作小册子参考。在驾驶过程中，需要大家注意两点：一是注意射击的目标和机体的移动是相对应的，移动机体就等于移动射击的准星，只要敌人在你的准星范围内，发射子弹定能命中；第二就是躲避不及敌人的攻击时，请按下标有“ ”字样的按钮，配合方向移动可以紧急躲避敌人的子弹。



▲要注意取得击倒敌人后得到的道具，它们对你的战斗有一定的帮助



▲星球上有通信设备，请大家驾驶中一定要听取同伴们给予的提示

Arwing操作

左摇杆	移动机体和目标
十字键	切换雷达画面（宇宙战不能使用）
C摇杆	上是紧急向后转　下是发动U型转动
L键	紧急回避
R键	减速
Z键	跳出／进入（宇宙战不能使用）
A键	射击
B键	炸弹（发射途中再按一下引爆）
X键	着陆（紧按）
Y键	加速（再按是取消）
START键	暂停　时间和地图画面

陆地操作

左摇杆	移动
十字键	切换雷达画面
C摇杆	切换武器
L键	固定准星方向移动（配合移动是紧急回避）
R键	固定角色移动准星
Z键	跳出　进入交通工具
A键	射击
B键	发动保护层（需取得道具）
X键	切换／取消成狙击状态（需取得狙击枪）
Y键	跳跃
START键	暂停　时间和地图画面



Question Time

请问一下！在发动紧急回避时机身冒出的绿色气体是保护层吗？

这位同学似乎是《宇宙巡航机》的死忠，那只是缓冲气体，不是让你无敌的保护层。

被敌人紧跟在后面攻击怎么办？

向下拨动标有C的把手，这样机身会做出U型的转向，直接跟在后方战机的后面。

在星球内飞行可以随意着陆吗？

可以，只要按下“ ”符号的按钮并配合“ ”按钮便可以着陆。不过要找比较空旷的地方。

©2005 Nintendo ©2004 NAMCO

www.plumbook.cn

STAR FOX ASSAULT

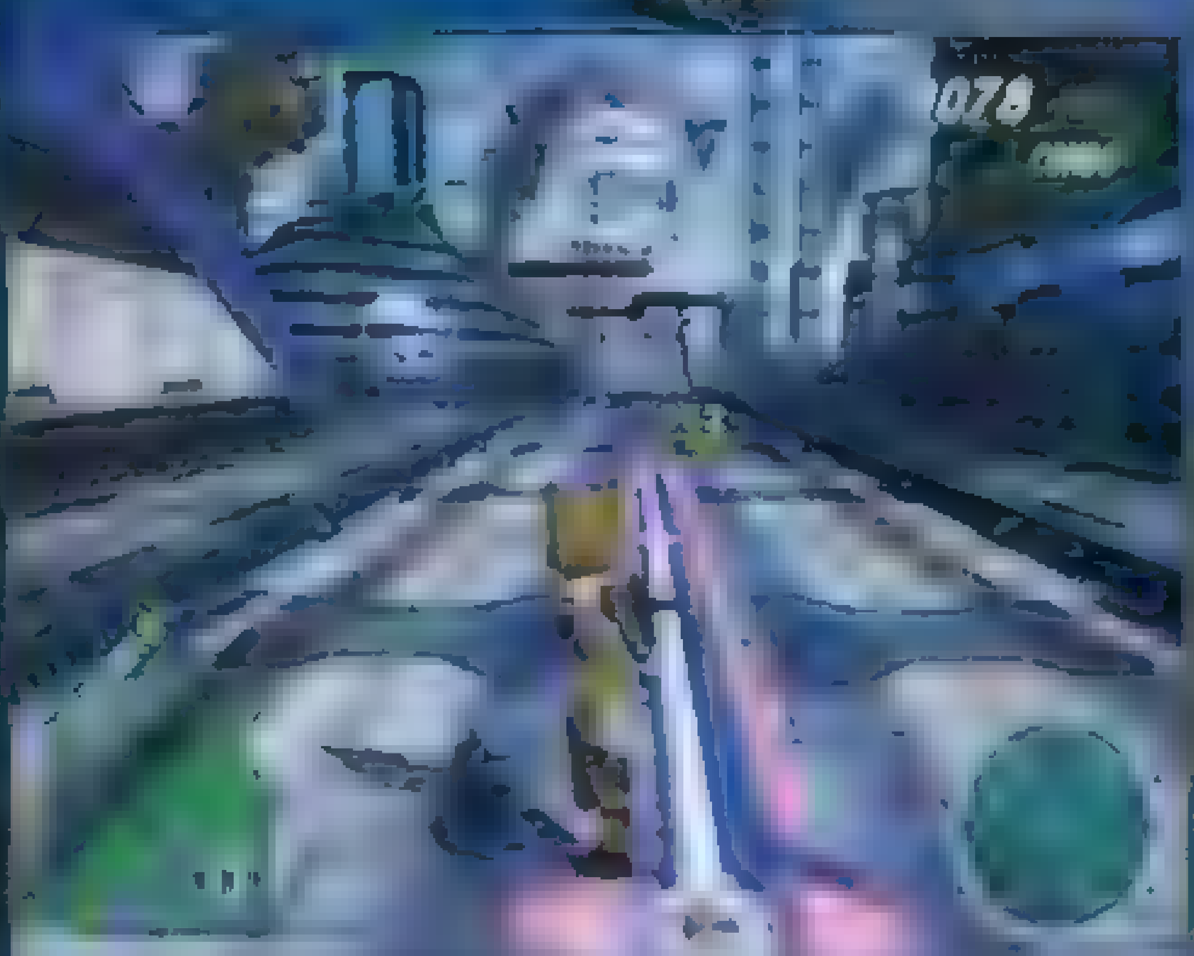


Landmaster 操作

左摇杆	前进后退／左右转向
十字键	切换雷达画面
L键	固定准星方向 （配合移动是紧急回避）
R键	固定车身移动准星
Z键	跳出／进入
A键	射击
B键／X键	小段加速
Y键	上升（途中再按是停止）
START键	暂停　时间和地图画面







▲最好在之前多训练好紧急回避的要领，不然在你没翻身之前可能已经被敌人击飞了



▲应该多使用雷达寻找目标的位置，这样才是节省作战时间的最好方法

陆上战的要诀

接下来，请跟我来这边。现在大家所看到的坦克是我们在陆战时经常用到的Landmaster Tank。虽然说在宇宙中战斗是飞行员的本职，但在紧急情况下，也免不了在不同的星球上冲锋陷阵，直捣敌人的基地。当然，为了提高效率，我们一般都会携带武器并配合空中作战的同伴攻击敌方。但在很多情况下，敌人都有十分强大的势力，这时我们就只能依靠左方这台[illegible]杀敌。坐上Landmaster后对付小兵甚至只需要用冲刺就可以收拾。当然，对付一些装甲特别厚的机械还是需要用强力的炮火。在需要侵入到建筑物时，你也可以按下"Z"按钮弹出驾驶舱，进行潜入作战。由于驾驶舱有十分良好的保护措施，并不需要担心敌人会趁机把Landmaster偷走。Landmaster除了可以攻击地上的敌人外，还可以对付空中的敌机，只要把准星瞄准敌机射击便会有自动跟踪的效果。

Question Time

如果Landmaster不慎被破坏那应该怎么办？

由于母舰准备了不少替补的Landmaster，所以真的被破坏时，沛比舰长会再传送一辆给予支援。

找不到Landmaster的所在位置又怎么办呢？

在你们的手上都会有一个小型的雷达装置。根据装置能够洞悉敌人的位置（黄色）、目标敌人的位置（红色）、援军的位置（队友相应颜色）和战车等交通工具的位置（白色）。

像我这种达人，怎么能没有银牌和金牌颁发？

在作战后，你可以通过虚拟机器中的"Mission"选项重新挑战之前的作战，还可以挑战更高的银牌和金牌奖励。（作用请参考本期"火热秘技"）

新的冒险

1年的时间很快就过去了。把每次都没能完成攻击StarFox任务的"StarWolf"赶出了集团的安德留·奥科尼继承了叔父安道尔夫的使命，率领着残党建立了反乱军，并高举推翻科妮莉亚的大旗。虽然正规的政府军已经派出了大量的军队对付反乱军，但也陷入了苦战当中。身为主要领导的佩帕将军无奈只好向旧战友沛比发出委托，就这样，沉寂已久的最强队伍StarFox再次出击，对付新的敌人。正当把奥科尼逼得快要走投无路之时，奇怪的事情发生了。不明的集团突然袭击StarFox，并使用古怪的寄生力量企图破坏整个宇宙，让佩帕将军和沛比舰长也险些丧命。最后得到了StarWolf的协助，通过空间转移到达了敌人的根据地。集合了StarFox4人的力量，终于把幕后的母体给彻底铲除。虽然StarWolf在激战后生死未卜，但福克斯坚信他[illegible]

——《星际火狐 ASSAULT》



好了！这次的课程就到此为止，希望大家能通过本课程学习到对付敌人的基本手段增加自己的知识，期待你们的表现。

www.plumbook.cn

游戏立方 GAME³

VOL.077 栏目主持：多边形

本次是游戏立方栏目第77次与大家见面了，7是西方人眼中的幸运数字，希望丰富多彩的立方能够给大家带来好运。本次失踪多时的蜘蛛重现江湖，为大家介绍一款家用机音频播放器，喜欢DIY的朋友可以关注一下。而在名作殿堂中，猫太会为大家回味"波波罗"的故事。另外，邪魔院吸取了读者的意见，做了比较大的调整，从上期开始连载趣味十足的"闲聊日语"，读完之后一样会有所收获。

Email To:game3@ucg.com.cn

多边共享区 ENTER THE GAME

【SOUL 提供】每个PSP玩家都关注的记忆棒

要想充分享受PSP，拿PSP放影像是少不了的啦，不过PSP能够播放的影像虽然清晰，但容量也是跟着狂飙上去啊……没办法，现在的记忆棒容量真是怎么都觉得不够用。不过幸好，记忆棒技术一直都在发展中，就在2月底，索尼公布了2GB的"高速短记忆棒"(Memory Stick PRO Duo HIGH SPEED 2 GB)！相信无论对于现在或是未来的PSP玩家来说这都是一个好消息。

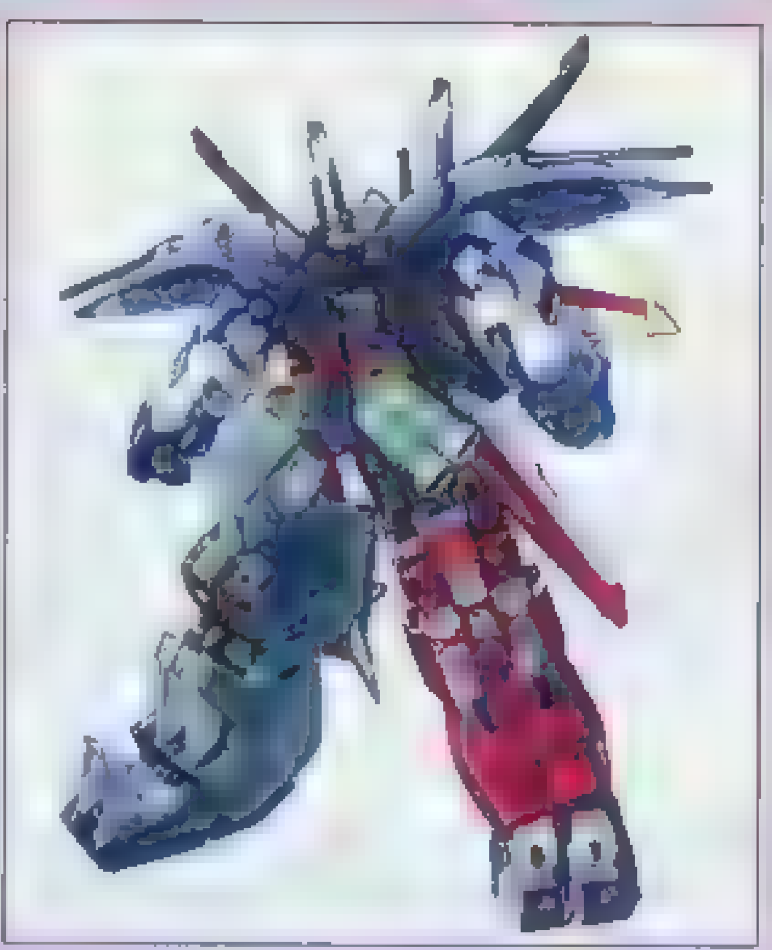




所谓的"高速"，就是指记忆棒的传输速度更快了，比如目前的索尼品牌的1GB高速短记忆棒，速度最高可以达到80Mbps(即每秒80M bit)。其实除了索尼本厂之外，索尼也授权著名的闪存厂商SanDisk生产销售短记忆棒，因此2月底SanDisk也公布了他们的2GB短记忆棒，分为普通版和高速版，高速版的名称是SanDisk Ultra II Memory Stick PRO Duo，售价是479.99美元，折合人民币3970元……

随带一提，现在1GB的SanDisk短记忆棒官方报价是150美元，1GB的索尼高速短记忆棒官方报价是220美元。价格，未来应该还是会不断下降的……

【D·S 提供】高达SEED究极合体形态



哈哈，别误会，这可不是《高达SEED DESTINY》里主角飞鸟真的最新机体，而是众FANS秘密"自发研制"的超级合体高达。这台同人版巨无霸可谓集众机体之特色于一身，如果你感兴趣的话，不妨试着来找找看它都用到了哪些高达的部件。不过，近些年来的《高达》作品一作比一作愈加离奇夸张，联系到不久后即将发售的《第三次超级机器人大战α》来看，倘若这台机体能够出现在游戏中的话，那么"《高达》系列"从此可就真成了不折不扣的超级系了。(笑)

【纱迦 提供】[illegible]



3月24日，SCE人气RPG"《荒野兵器》系列"的第4作就要发售了。没想到游戏未出，漫画先行。在日本刚刚出版的漫画杂志《ガンガンWING》4月号上，公开了《荒野兵器4》即将推出漫画的消息。《ガンガンWING》是Square Enix公司旗下的一本漫画杂志，杂志的一大特色就是将知名游戏改编为漫画，比如前不久刚刚开始连载的《凡人物语》漫画版。和之前"《荒野兵器》系列"的漫画比起来，这次的漫画版作者并不是大家熟悉的大峡和歌子老师，而是CHIHIRO，因此画风看起来很特别。有条件的朋友可不要错过哦。

【邪魔天使 提供】《罗马之影》宣传出怪招

宣传对游戏发售的推进作用是毋庸置疑的，派发体验版是其中最直接也是最有效的方法之一。近日，为了配合日版《罗马之影》的发售，Capcom在日本电器街秋叶原进行了游戏试玩版的派发活动。Capcom请来几位欧美大叔身着古罗马角斗士的装束在街上与几位美女向玩家派发试玩版，不过最有趣的就是那几位"角斗士"胸前的那个玩意儿了，走近一看你会发现原来他们胸前挂了一个带液晶屏幕的DVD机，播放的正是《罗马之影》的影像。这些活动的"电视"吸引了很多玩家与他们一起合影留念，看来现在游戏厂家为了宣传，什么奇招都想得出来啊。



▲表情严肃的"角斗士"与满脸微笑的女孩形成了鲜明的对比。



▲"角斗士"胸前挂着的DVD正播放着游戏的影像。

【GOUKI 提供】著名游戏剧本家杉村升辞世

日前，Capcom前任家用游戏部门总经理冈本吉起在他的个人网页上透露，担任过"《鬼武者》系列"以及《BIOHAZARD2》、《BIOHAZARD3》、《维罗尼卡》、《biohazard 0》、《恐龙危机2》剧本设定的作家杉村升因为病患不幸去世。杉村升曾是游戏剧本公司Flagship的核心成员，为Capcom的多款游戏提供过高素质的游戏剧本。冈本吉起在其个人网页上称，上个月还曾与杉村升进行过接触，希望他能够为冈本吉起新公司Game Republic提供游戏剧本，想不到这么快就阴阳两隔，实在是令人唏嘘不已。

杉村升简历



1975年，杉村升在电视剧剧本《太阳にほえろ！》第一回的征集活动中入选，随后跟随剧本家小川英学习，出师后，担任了《スケバン刑事》、《战队系列》剧本的大部分编写工作，而《西部警察》、《鲁邦三世》、《裸之大将》、《假面骑士》等名作则都完全出自他一人笔下。1997年，他加入了游戏剧本公司Flagship，从事游戏剧本的创作工作。

www.pluriobook.cn

【胜负师 提供】日本汽车业界的GT4巅峰对决！


▲对战表做得也是"GT感"十足。

3月2日，SCE主办了一场名为"自动车业界顶上决战！GT4真剑胜负"的特殊赛事。这次比赛的项目当然就是于去年12月发售的当今赛车游戏界的扛鼎之作——《GT赛车4》，而参赛选手方面就比较特别了，9位选手全部来自于日本国内最具影响力的汽车厂商，他们都是在公司社员中挑选出来的赛车精英，从年纪资历来看，有些甚至还是公司的高层。9家汽车厂商分别是铃木有限公司、大发工业有限公司、克莱斯特日本有限公司、丰田汽车有限公司、日产汽车有限公司、福特日本有限公司、大众环球日本有限公司、富士重工业有限公司、马自达有限公司。比赛规则规定每个公司的代表选手只能使用本公司出品的车辆，但为公平起见，选用的车辆都是同一级别的，由于《GT4》中极为真实地表现出车辆的性能特征，所以选手们除了要有过硬的驾驶技术外，还需要对车子本身有足够的认识。当然，对于这些公司精英来说，这一点应该完全不成问题。


▲冠军奖品，GT4框体！

9位选手被分为三组，每组中的第1名才能取得决赛权。而比赛规定的赛道是著名的筑波赛道，要行驶两圈。由于有绝对官方的支持，所以比赛使用的器材也极为专业，全套GT FORCE Pro的大型体感坐舱。而第1名的奖品也是这个赛车游戏的极品哦！另外，参加选手均可以获得PSP。最后由丰田公司的牟田隆宏选手获胜，日产的田村宏志取得第2名。

这样的比赛应该算得上是《GT4》为日本汽车厂商举办的大聚会了，其营传策划的创意的确是非同凡想啊！



▲山内一典亲自为获胜者颁奖。

【猫太 提供】能玩能"吃"的PIKMIN



去年，宫本茂亲自监督的NGC作品《PIKMIN2》得到玩家们的好评。除了玩法创新、趣味性十足的地形和场景外，最吸引玩家的当然就是PIKMIN的可爱造型。拥有不同颜色的PIKMIN走在一起，很容易让人联想到一样东西 糖果。因此，去年在发售《PIKMIN2》时，日本著名的Agatsuma玩具公司取得版权，制作了一款"食玩"玩具套装。在一个盒子里面，除了装着美味的橡胶软糖外，还有一套PIKMIN玩具。这款"食玩"一共有9种套装，每种套装里都装有4～5只PIKMIN和游戏中出现的其他角色。由于上次的热卖，Agatsuma在即将来临的3月28日决定再次推出"套装2"。这次同样会有游戏中出现的5种PIKMIN登场，还会出现怪物"小蝌蚪"和"芋头青蛙"等新怪物。不过大家如果买到的话请注意不要误把这些PIKMIN玩具吃掉了哦！





【阿修罗 提供】[illegible]

2005年(日本平成17年)3月1日，由株式会社ポケモン(《口袋妖怪》版权公司)和日本电气株式会社(NEC)两家公司共同出资，成立了面向儿童的电脑教育公司"ポケモンラーニング(Pokemon Learning)株式会社"。会社基于ポケモン在口袋妖怪相关产品生产上的经验以及NEC的商业操作经验，利用"口袋妖怪"在中小学生中的超高人气，唤起儿童们学习的自发性和持续性，借此培养他们对于电脑以及网络技术的兴趣。公司的主要服务对象是低年级的小学生，从幼儿园的高年级学生到小学生的高年级学生也都可以参加，第一年目标招收35000名学生。应该说，这也是游戏产业与教育事业真正意义上的联姻吧！



家用机音频播放新贵——AudioOverLoad

文 蜘蛛

蜘蛛在2003年的UCG杂志上介绍过街机音乐播放软件M1，尽管M1已经做得相当不错，作者R·Belmont和我们都还有一个遏制不住的愿望：在一个软件上搞定多种家用机的音乐播放！他也将这一功能的实现列在了M1的升级计划中。一晃将近2年过去，M1却只有一次次要的升级，蜘蛛曾经以为我们的目标遥远得要到中国男足不再有假球黑哨的那一天才能实现。

幸运的是，在这个不缺乏奇迹的模拟器圈子里，蜘蛛总算能兴奋地失算了。看看将前期开发工作消息守得密不透风的贝尔蒙特大人为我们的元宵节带来了什么礼物——AudioOverLoad(直译为音频过载，以下简称AOL)。

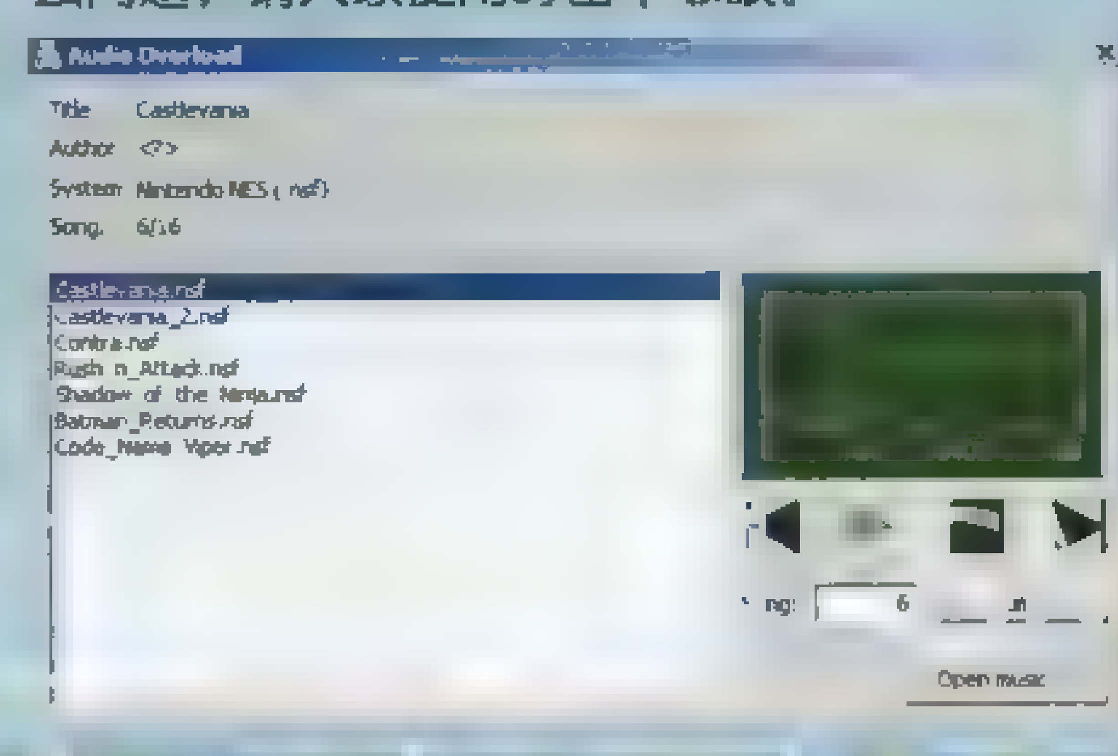
AOL原来是苹果机上的一个实现多家用机格式音乐播放功能的软件，作者现将其移植到了PC机上。所谓播放相应主机的音乐格式，不是指AOL可以直接播放ROM中的音乐，而是有人把相应的ROM中的音乐文件解析出来之后，AOL可以播放这些文件。这些音乐文件通常相当小，例如FC上的《恶魔城》1代才12.8K，《魂斗罗》1代16K。至于哪里能下载到相应的文件，还是请大家问问google吧。(笑)

目前支持的音乐格式及所附属主机见下表：

AY	(Amstrad/Spectrum/Atari)
.GBS	(Game Boy)
.GSF	(Game Boy Advance)
GYM	(Genesis/MegaDrive)
.HES	(PC Engine/TG16)
KSS	(MSX)
NSF	(NES/Famicom)
SAP	(Atari XL/XE)
.SNDH	(Atari ST)
.SPC	(Super NES/Super Famicom)
VGM	(Sega Master System/Game Gear)

AOL的意义不在于首次支持了上面的文件格式，这些格式的文件早就有其他播放软件支持，AOL的意义在于它在一个界面内能方便地支持上面的那些音乐格式。作者还表示要在以后的版本中继续加入其他主机的音乐格式支持。PS、SS、DC、N64、PS2的游戏音乐都已经有人成功地完成了相应音频格式在PC上的播放，凭以大人的实力，只要有时间，再支持如上的几种主机音乐格式并不是难事。

AOL的运行需要MFC71.dll文件，现在也蜘(支)给大家——找不到各种DLL文件时，请访问www.dll-files.com进行搜索。AOL本身的使用极为简单，只要在主界面打开相应的目录，点击音乐文件就可以自动识别并播放，目前支持了ZIP和RAR压缩格式，可以直接选取压缩包，AOL会自动播放压缩包内的文件。根据作者的计划，以后的版本还会加入播放清单的编辑、输出WAV文件等功能。稍微美中不足的是AOL未经过WIN98和WIN ME系统的测试，不知会出现什么问题，请大家使用时留个心眼。





影像投稿问题[illegible]目

Q UCG的朋友们好：我是北京的Nightmare。我想请教一些关于向贵刊投寄影像的问题。据我了解，用E-mail的方式回复期为1个月，平邮方式为2个月。那么我还有以下问题：①如果所寄影像未被贵刊采用还会不会寄回？②所寄影像会不会由于种种原因无法收到？③小编朋友们会不会由于工作繁忙而没时间一一观看？④会不会因为所演示的游戏已经过时而无法刊登？【北京 Nightmare】

A 关于影像投稿的问题有不少玩家问及，所以在这里就统一一起回答。①您所说的回复期确实如此，如影像未采用，我们会根据联系方式通知，所以请以邮政投寄影像的玩家能尽量提供E-mail、电话等快捷的联系方法。如过了回复期玩家可对影像另行处理，请不要在回复期内出现一稿多投的情况，这可以说是投稿者的大忌。与文字类稿件相同，影像投稿一般也不会退回，所以请自行备份。好在现在大多数玩家录制影像采用的是电脑，文件备份比较容易。②如果不是邮政出现问题，这种情况一般不会出现。但为以防万一，还是请大家自留底稿。另外，建议有意投稿者能提前联系我们，（发E-mail比较方便）说明你的投稿内容，然后可以通过网络直接传输影像文件，这样就不可能收不到了。③投寄的影像我们都会由专人来看，所以不会出现你所说的那种情况。但最好随影像附一些文字说明，说明你所投影像的要点、难点、精妙之处，以便小编们能看出“门道”，而不只是看个“热闹”。④只要你觉得自己的演示够强、够精彩、够BT，那么任何游戏的演示都不会过时，上期的FC《马里奥2》达人演示大受好评便是一个很好的证明。希望各路高手都能来UCG一展身手，至于是什么类型、什么时代的游戏并不会有严格的限制。

Q 胜哥您好，我是一位来自山西大同的玩家，在下有几个问题想请教胜哥：①最近玩Xbox的大作《忍者龙剑传》，第二关断桥深渊处桥下有个宝箱不知如何取得？②隼龙的双节棍无限连击打法是怎么用的？③我是《鬼泣》1代的超级FANS，不知胜哥觉得它与《忍龙》相比哪个更爽？最后祝胜哥和各位小编人人开心！【山西 赵斌】

A ①隼龙有一招“水上漂”的功夫，不过一般情况下用不上，只有拿这个宝箱时才有用。操作方法是在走下水后，（注意：不能跳下水）在水面上连按跳跃键即可，很有意思。②你说的应该是用双节棍把雷虫、火虫磨死的打法吧，那需要先引诱虫子用直线的冲咬，然后有节奏地一下一下按键，不要出连续攻击，这样就行了。节奏方面还需要练习一下，这样成功率才更高。③如果你问的是《鬼泣》与《忍龙》哪个好，那我可能没法回答，但问的是哪个爽，那我会更偏向《忍龙》。《忍龙》的战斗感觉刀刀入肉、技力结合，爽快感绝佳，不愧是Xbox最强动作游戏。不过说起来这种带有AVG特性的动作游戏，《鬼泣》应该是具有开创意义的，在众人心目中的地位不可动摇。

Q 阿胜你好！问个《影之心2》的问题，要得到纹章デカラビア的方法是完成酒窖迷你游戏LV.3，但这个开宝箱的游戏我试了几十次都没发现什么规律，难道只是靠运气的吗？请问有没有什么容易点的方法通过？【四川 丁曦】

A 这个迷你游戏其实就是我们常说的“神经衰弱”，的确是没什么规则可言的，靠的就是记忆力还有运气。因为这个游戏有打开宝箱次数的限制，等级越高箱子越多，所以到后期基本上只能靠运气了。如果说有什么简单的方法，那就是用电脑截图的办法来作弊，这在一般的“神经衰弱”游戏中可以说是“无敌技”，不过在这个游戏中的作用会比较小。

Q 胜哥和各位小编好：我最近刚买了PSP，强就一个字！但玩了数小时后发现以下问题，想请教一下：①我的十字键的右键按下去时常发出“吱吱”声，别的方向正常。②我的R键与L键按下去感觉不太一样，R键更硬一点。③方块键感觉和别的键也不太一样，是否会影响到操作？④原装保护膜100元是否合理？还有在贴膜时留下了很多气泡，有无关系？请胜哥一定要回答我啊！【上海 TIDY】

A ①方向键有“吱吱”声不应只是右键才有的吧，比较用力地按键都会有这种情况出现，但如果不影响操作便可以无视。②L键比R键略松应该是固有的设计，左手一边按方向一边按L键，一般要比右手边按“圈叉方角”键边按R键困难些，这样的设计也不无道理。③方块键在设计上的确有缺陷，SONY方面已经证实，但只要没有出现突然失灵的恶劣情况那就算无伤大雅了。④保护膜100元的确贵了，而且贴膜时很容易产生气泡，影响画面的观看，不如准备一块好一点的擦镜布。气泡可用薄塑料片慢慢刮出，但效果不一定好。

Q 胜负师你好，我有个问题想问你，现在还值不值得买PS2？我终于攒起了买机的钱，不过PS3快要出了！忧闷啊……【E-mail问题】

A NDS和PSP推出前不久，问及现在还值不值得买GBA的玩家就特别多，现在PS3发布在际，而且年底就会发售的传闻也有不少人相信，所以出现现在买PS2值不值得的疑问也就不奇怪了。这里再奉劝一下各位玩家，购买主机和买任何东西一样，都是一个消费行为，理性的消费一直是全社会所提倡的。主机的更新换代、不同品牌的各自优势，都会让玩家的选择变得更为困难。我个人认为，买主机关键是两条，一个是这台主机上有你特别喜欢或关注的游戏，另一个是腰包能够承受得起。不符合上面两条，那就算是PS3明天就发售，对于普通玩家来说又有什么意义呢？（如果有全机种制霸或新主机第一时间无条件入手的觉悟与财力便不必考虑太多。）咱买台PS2、NGC、Xbox什么的不是还能玩两年吗？PS3、“革命”、Xbox2就等发售、降价、再降价，且出了不少好游戏之后再说也不迟啊！

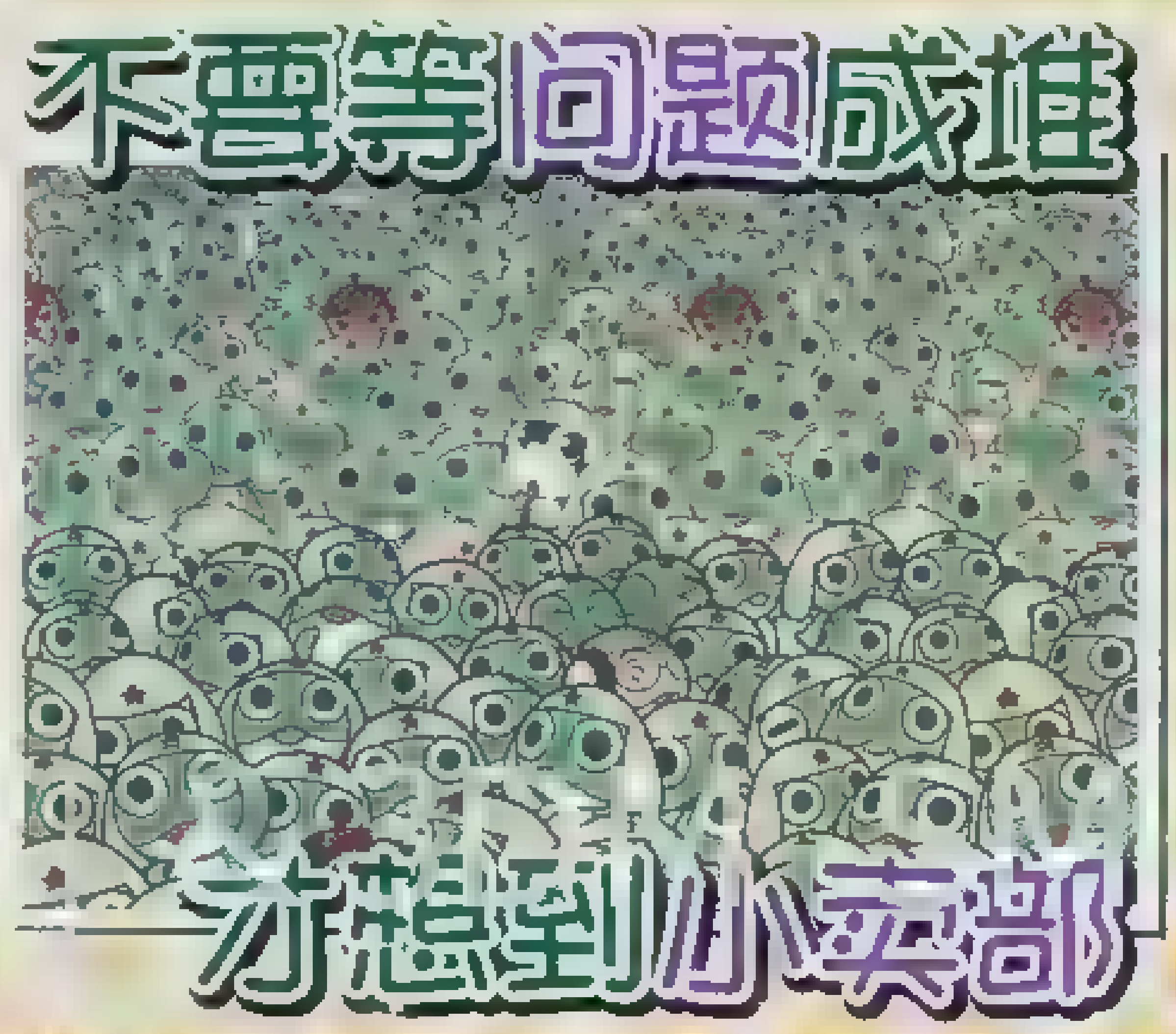
Q 胜哥，我最近想买台小PS2，不过我去问价钱的时候，BOSS对我说小PS2的散热不好，最多玩一个半小时就要关机停一下，这是不是真的啊？【E-mail问题】

A 小PS2的散热好像没有传闻中说得那么糟，小编中有连续开机10小时以上的，但依然能正常工作。不过在这里提醒各位玩家，每玩一个小时就稍微让眼睛休息一下。胜负师最近用眼过度，颇为不适，这才知道眼睛不好是件多痛苦的事。游戏少玩一点，我们下次有空的时候还能玩，但真要把眼睛搞坏了，那可是大事儿，千万要注意了。

大家来找[illegible]

UCG的各位小编你们好！纱迦在第121期上写的《决战3》攻略给我的攻关带来了很大便利，不过我也想指出我的一点发现。纱迦说“在第八章的九头龙川决战中与上杉谦信决战时是无法使用计策的”，其实在地图右下角的河川中第一次遭遇上杉谦信后，去访问地图右边中间的民家，察看地图时就会发现地图的右下角区域有两个黑色的圆圈，就是本庄繁长的初期位置附近。那里各有一块大石头，只要将它们破坏了，与上杉谦信决战时就尽管放爆力计吧。我当时留了一支部队在那破坏石头，与上山谦信战斗时，落雷＋大运＋陨石＋冰遁＋火遁，两支部队六位将领一起放计策，哇哈哈哈哈哈……现在说《决战3》的有关内容可能晚了点，可我毕竟只有春节才有时间好好打游戏啊！也许这点纱迦柔早就发现了，或者已经有读者提出，但抱着我是一个“UCG扇子”的立场，我还是决定来发这封信，纱迦大人可别嫌烦哦！（^_^）【yao scorpion】

胜负师 我们怎么会嫌烦呢？非常感谢您能支持我们的杂志，并能指出攻略中的小失误。小编们在攻略的赶制过程中会尽量确保实用性，但要想面面俱到有时确实也会受时间限制。特别是一些多样化的打法或是游戏中的小细节都是最速攻略中比较容易遗漏的。如果各位玩家发现了这些错漏，请都能像这位YAO同学一样来信指出，我们会在小卖部或是游戏的研究中致歉更正的。谢谢大家！



邪魔院

体会异国文化的魅力

闲聊日语

“前辈”都走的快吗? 作者：张宏

日本的《读卖新闻》有一小部分在香港印刷，这是专门出售给在中国的日本人的。以前，该报每个星期一有两个版专门是日译英、英译日的内容，比如一条日语新闻，请读者翻译成英文，寄给编辑部，编辑部每周评选出五篇最佳译文。最佳译文的译者，基本上都是生活在日本、精通日语的欧美人。在这两版中，最有趣的就是“先日译英、后英译日”。比如“甘（あま）ったるい子供（こども）”（amattarui kodomo，撒娇的孩子），大概英语中没有特别对应的单词，所以日本人先翻译为 a spoiled child（一个被宠坏的孩子），欧美人则根据这个解释，翻译为“悪（わる）い子供”（warui kodomo，坏孩子）。在日语和汉语里，“撒娇”和“坏”，并不是一个意思，但日译英、英译日之后，竟然变成了同一个意思。


■广东连州 小龙龙

再比如“先輩（せんぱい）”（senpai，前辈），日本人先翻译为 a man coming before them（在他们之前到来的人），欧美人则根据这个解释，翻译为“足（あし）の速（はや）い人”（ashi no hayai hito，走得快的人）。昏，难到“前辈”都是“飞毛腿”吗?

前英国驻联合国大使曾写过一篇文章，介绍他与各国大使交往中的逸闻趣事。他说，最难沟通的大概就是日本人，比如问他们一个问题，他们很礼貌地回答了，但总觉得他们的回答好像与问题并没有直接关系。他还说，他直到现在也不明白这是为什么。这是因为一方面，由于日语本身的特点，许多日语词汇无法准确地翻译成西方语言，只能用近似的解释代替；另一方面，由于文化、传统、宗教等方面的差异，西方人又错误地理解了那些近似的解释，因此造成了日本人与西方人交流总不顺畅的现象。幸运的是，中日两国人民交流基本上没有这个问题，这是因为几乎所有的日语词汇都可以找到准确的汉语对应词汇，加之两国人民有类似的文化背景，因此不容易出现这种现象。


■火花天龙剑 Fate

▲小菲菲再接再厉为我们献上了女性版沙罗的美图，不知道下一次他会把“魔手”伸向哪一个小编呢?我们拭目以待!

主持人邪魔天使的随笔

皆（みな）さんこんにちは、邪魔天使（じゃまてんし）です。最近（さいきん）ハマっているゲームはやっぱPSP版（ばん）の『テイルズ　オブ　エターニア』です。（大家好，我是邪魔天使，最近在玩的游戏当然是PSP版的《永恒传说》啦。）“邪魔院”的改版受到了许多读者的关心，小邪我真是好高兴啊，希望大家以后要多多支持哦！3月的到来正式拉开了日本春季游戏商战的序幕，由于日本的财政结算是到每年的3月底，也就是说3月底之前所出的游戏以及它们创造的利润也是归结在上一年的，所以这个时候也是游戏厂商努力推出游戏进行最后一搏的时候。当然，纵观今年春季的游戏发售情况，不难看出3月不过是热身，而真正好看的还在4月。4月最大的看点自然是《火焰之纹章 苍炎之轨迹》，可惜本来4月发售的《贝里克物语》延期，要不然就能看到一场好戏了。啊！这里是“邪魔院”，不是新闻评论！打住，打住。嘿嘿，太激动了，一时没收住。OK，让我们立刻进入今天的话题吧。

东瀛采风

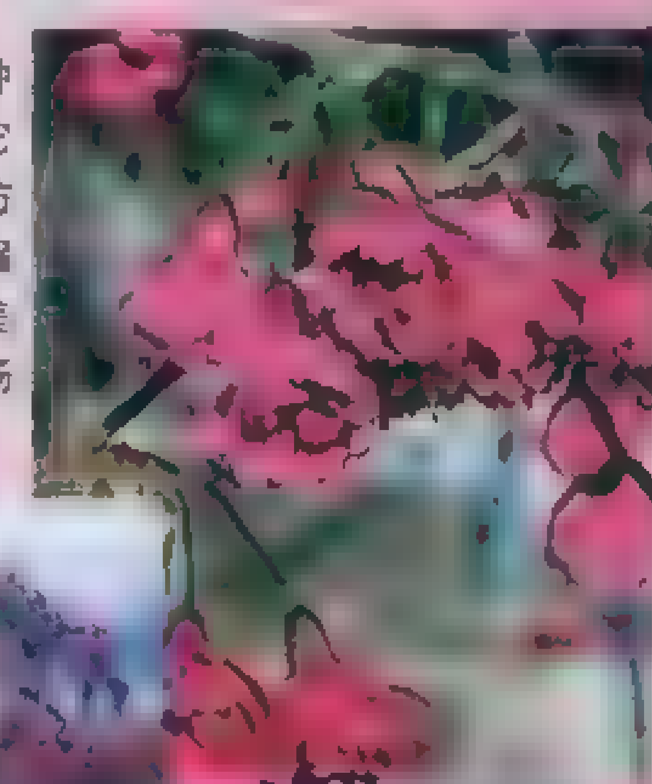
日本人的樱花情结

3月到了，樱花就要盛开了，“樱前线”也快开始播送了吧。什么?不知道“樱前线”是什么?那就赶快翻翻前几期的“邪魔院”吧。

樱花又称“猪蹄花”，（注：不是蹄花汤！）因为其花瓣的形状与猪蹄相似而得名。樱花的开花期并不长，一般只有几天时间，而正是在这几天时间里樱花将自己最美丽娇艳的一面展现于世人。而这一点与日本人的生死观很吻合，那就是追求刹那的绚丽，因为人生无常，与其庸庸碌碌一生，不如在某一个时刻展现自己的辉煌。并且死亡并不是生命的结束，而是新生命的开始。对了，在日语中如果不特别说明，如果直接说“花（はな，hana）”这个词的话，那就默认是樱花了，看来樱花果然是渗透到日本人生活的方方面面了啊。



▶八重樱有一种另类的美感，它不落入俗套，仿佛在向世人炫耀自己独自的美学，有一种张扬的美感。





▶普贤樱更多的是一种圣洁的感觉，欣赏这种樱花会净化自己的灵魂。



▲樱花不仅漂亮，它更代表了一种精神，受人喜爱也就不足为奇了。



▶吉野樱给人一种娇美的感觉它也是日本的常见樱花之一。

邪兵幻想馆

天宇受卖命（アマノウズメノミコト，amanouzumenomikoto）

天宇受卖命是日本神话中的一个神明，喜欢动漫的玩家对她一定不陌生，在狄野真的《孔雀王》里就出现过，而Atlus的《真・女神转生》中也能看到她的身影。“宇受”是发簪的意思，天宇受卖命的意思就是戴着发簪进行祭神的女神。在亚洲文化中，与神灵通灵的女性被称为巫女（みこ），而她们通常是通过舞蹈与神进行交流，而天宇受卖命就是其中出现神格的巫女了。她最有名的事当然是天照大御神躲在天石屋户里不出来，大地从此失去光明，为了让大地重见光明，思金神提议在天石外举行酒宴，让天宇受卖命以naked的姿态跳神乐舞，最后天照大御神终于被引了出来。



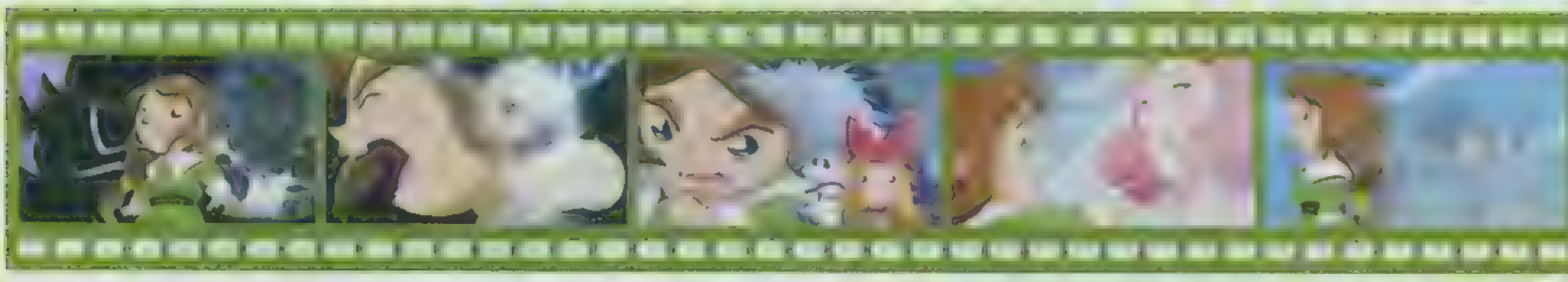
POPOLOCROIS 波波罗古罗伊斯物語

名作殿堂

传世经典，辉耀流金岁月！

■RPG■SCE/SUGARS ROCKETS(G-Artist)

文 塞玻老师 编 猫太



作为名作殿堂复活的第二弹，这次将会为大家送上最近于PSP上复刻的作品《波波罗古罗伊斯》。无疑，这个名字对于大多数新一代玩家来说可能评价不会太高，其中一个主要原因是SCE在PS2上推出的两款系列作品《最初的冒险》和《月之规章的冒险》素质不尽人意。的确，"《波波罗古罗伊斯》系列"取得高峰评价的时期依然停留在PS上的3作。为了能让大家对该系列有进一步的认识，这次翻开《波波罗古罗伊斯》的历史故事书，为大家重温一下这个犹如童话般的历史故事。

创世记——光与暗的意志

发生在历史之前的故事



在很久很久以前，也就是这个世界上还是被黑暗所笼罩的虚无时代……

有一天，在黑暗中出现了"光之意志迪奥"。不久，他召唤出大量的光之精灵，让光芒覆盖了每一个黑暗的角落，于是"世界"就这样被创造了出来。

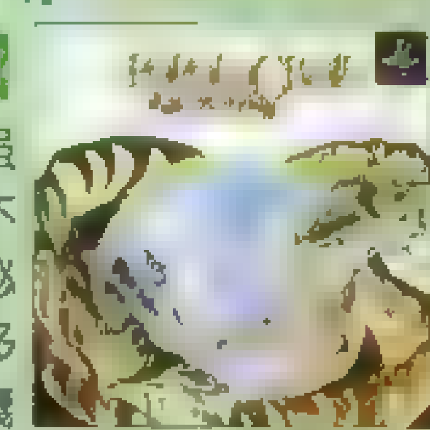
与此同时，"暗之意志混沌"察觉到危机后便从黑暗中觉醒了。很快，世界再次被黑暗渐渐笼罩。因为光之意志迪奥和暗之意志混沌的相互排挤，世界从此出现了昼和夜这两个时刻。最后光之意志迪奥利用自己的智慧，将自己的其中一个分身创造了月亮并高挂在夜空当中，保证了世界中光源的稳定。

但是，被光之意志迪奥逐步压迫的暗之意志混沌并没有因此而退缩，他打算利用自己的心中的邪念，征服世界上所有精灵的内心。最初被邪念所支配的便是月之精灵，失去了晚上那一丝光辉的世界再次面临破灭的危机。于是，光之意志迪奥为了化解此危机，便把受污染的月之精灵永远封印在夜空中。为了能保护所有精灵们的内心，光之意志迪奥把自己的身躯分成7块并创造了7位神，开始整治这个世界。

系列的特色

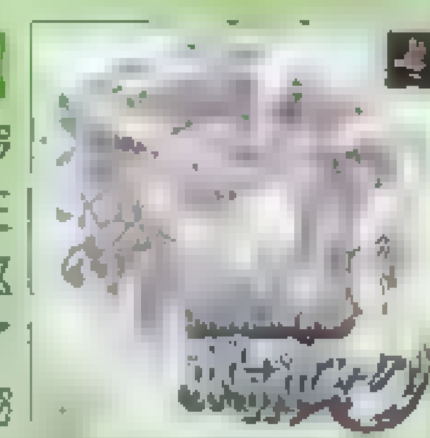
不少玩家对游戏的风格要求十分高，只要看到类似本系列这种"童年向"的风格就会立刻不予理会。的确，PS2上的两作的系统和读盘时间已经到达了让人发指的地步，所以这次主要谈论的是PS上的3部作品。其实当初负责开发的公司并非现在的G Artist，而是一家名为SUGARS ROCKETS的公司，当然，现在它已经不存在了，这就是PS2上的续作让人失望的原因。虽然在PS时代该系列并没有太好的游戏画面，但童话式的2D风格和轻松的BGM却能使人一下子沉醉到游戏中。田森庸介的童话故事和福岛敦子的作曲便是这种特效的发生源。作为一款RPG作品，容易上手、不易厌倦的战斗系统是十分重要的部分，像1代和2代那种完全不用切换战斗场地的战斗速度完全展现了这部分的魅力。犹如S·RPG的流畅战斗方式、角色们充满魄力的技能，再加上技能的等级系统能让技能的华丽度不断提升，就算玩家们硬要把这两作与《传说》系列"比较，相信玩过了本作的玩家都会告诉你"《波波罗古罗伊斯》要更有趣一些"。虽然SUGARS ROCKETS已经不存在，但Fans肯定也会一直期待，期待着下一作的《波波罗古罗伊斯》能带来新的感动。

波波罗古罗伊斯



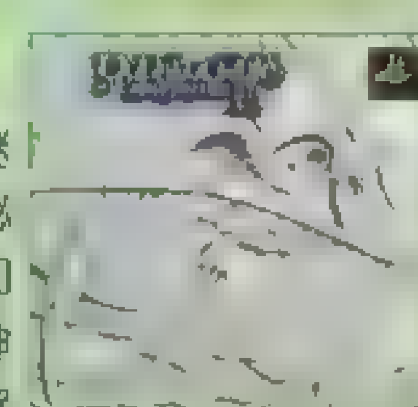
故事：今天是皮耶多罗王子的10岁生日，虽然城内举行着盛大的庆祝活动，但王子却闷闷不乐，因为他总觉得缺少了母亲的祝福。受到神秘力量引导而得知母亲只是陷入长眠状态的皮耶多罗决定去寻找唤醒母亲的办法。在经历了嘎米嘎米魔王的盗取王冠事件等事件后，皮耶多罗认识了森之魔女娜露西亚和白骑士等同伴，最后成功击倒了冰之魔王冰解救了母亲。

波波罗古



故事：在击倒了冰之魔王后的两年，波波罗古罗伊斯王国迎来了和平的日子。但皮耶多罗王子却受不住平静而拿起佩剑走出了城门。就在这个时候，波波罗古罗伊斯城被神秘的力量带到了另一个空间，而父王保罗似乎得知了其中的秘密接着也神秘地失踪了。于是，一次寻找父亲的漫长旅程揭开了序幕。

波波罗古罗伊斯 II



故事：15岁的皮耶多罗终于要迎来了"王位继承"的仪式，当他戴上了试炼洞窟的王冠后，神秘的声音却留下了一句话"龙之子啊 世界的危机即将到来！"原来美之女神麦拉在被其父亲赶出了神界后，打算收集受不同种族之主保护的石板，解开邪恶之神巴尔巴兰的封印。皮耶多罗在娜露西亚、嘎米嘎米魔王和白骑士等同伴的帮助下，向女神发起了挑战。

波波罗古罗伊斯 最初的冒险



故事：距离前作的15年后，皮耶多罗国王和娜露西亚公主的儿子皮诺也已经8岁了。一天晚上，在听完母亲的故事后受到一团光芒的引导而进入了龙之祠堂。在里面，他拔起了一把生锈的剑并救出了月之精灵巴布。在接下来的冒险旅程中，皮诺认识了好友马尔科和露娜，并解决了精灵们的危机。

波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险



故事：在波波罗古罗伊斯的世界中，有一条从古代流传下来的"月之规章"。规章把过去的妖精族分成了森之妖精族和海之妖精族，并从此断绝了两者的交往。为了让露娜能再次从海中登上陆地，皮诺和马尔科决定寻找解除此制约的"黄金钥匙"。但在他们旅程的期间，整个波波罗古罗伊斯王国的人们都变成了石像。为了偿还自己的过错，他们3人再度展开了新的冒险。

SOUL的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画卷!

主持人SOUL语　经历了连续两期其他小编的参与制作之后，这次花园SOUL还是决定自己“独吞”，以防“SOUL”这块招牌人气流失，哈哈。这次所选择的画基本上分三个部分，而不是单一的主题，请大家慢慢欣赏。









↑ [illegible]《潜龙谍影》[illegible]漫画已经在美国出版了8辑，[illegible]（MGS）[illegible]的确，这是剧本最优秀的一作（MGS）。

↑ 这次SOUL选了其中4本漫画的封面，可以看出，ASHLEY WOOD的画风[illegible]另外第三幅上的人物，难道是左轮？这个造型是漫画原创的啊。

↓ 中间这三幅是日本画家WOLFINA的插画，具有独特画风的他，还是Capcom《biohazard》日本版小说的官方插画师，下面这幅就是他所描绘的《biohazard》角色威斯克，他虽然在《biohazard 4》中戏份不多，但依然是超人气角色。

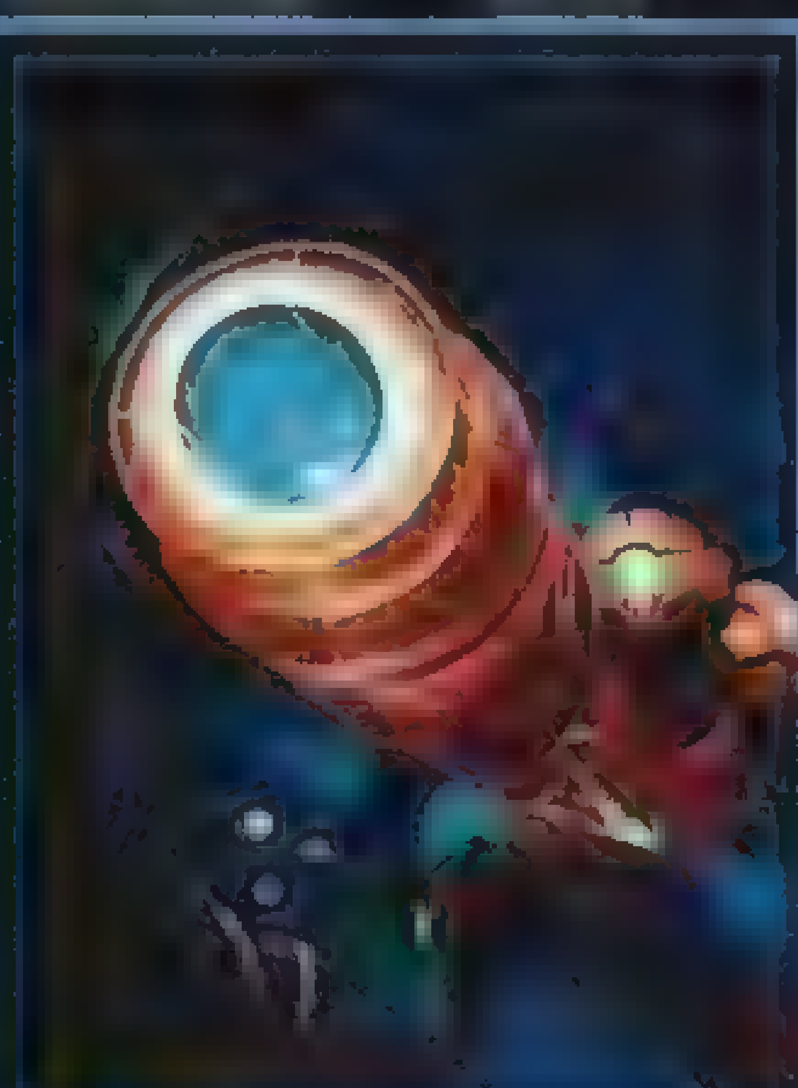


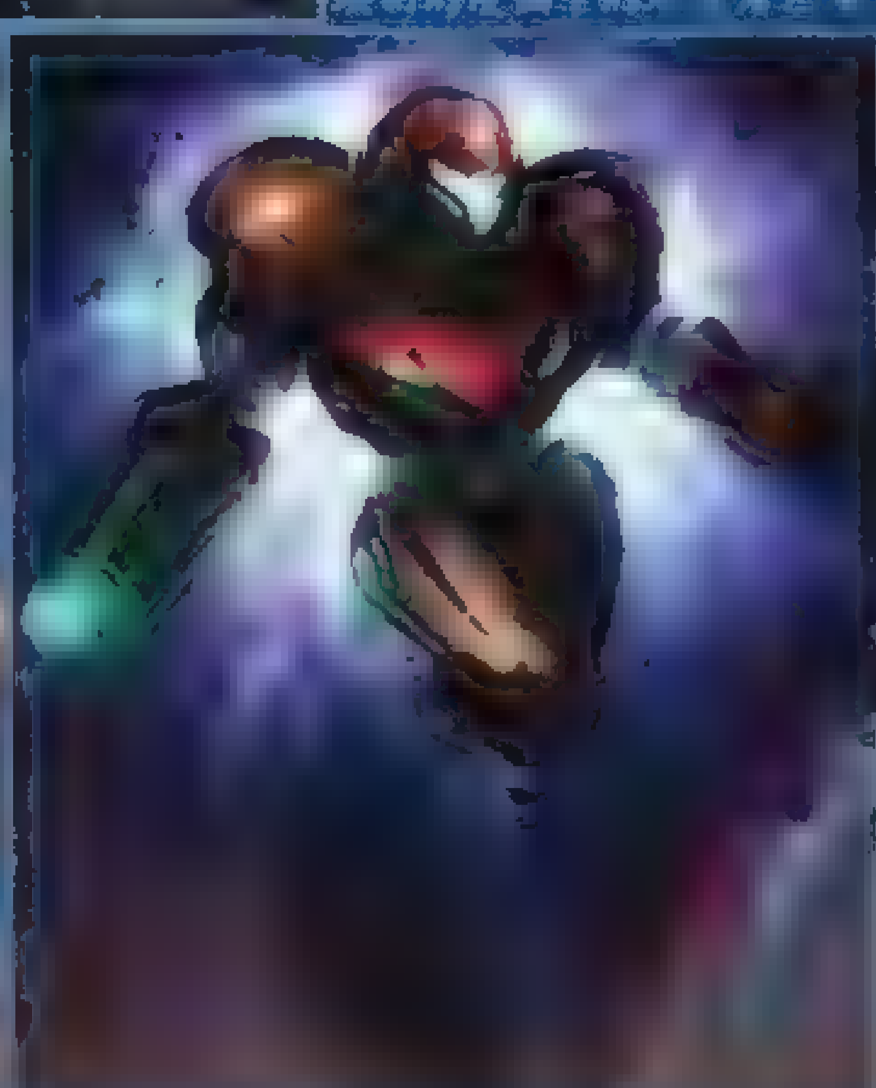


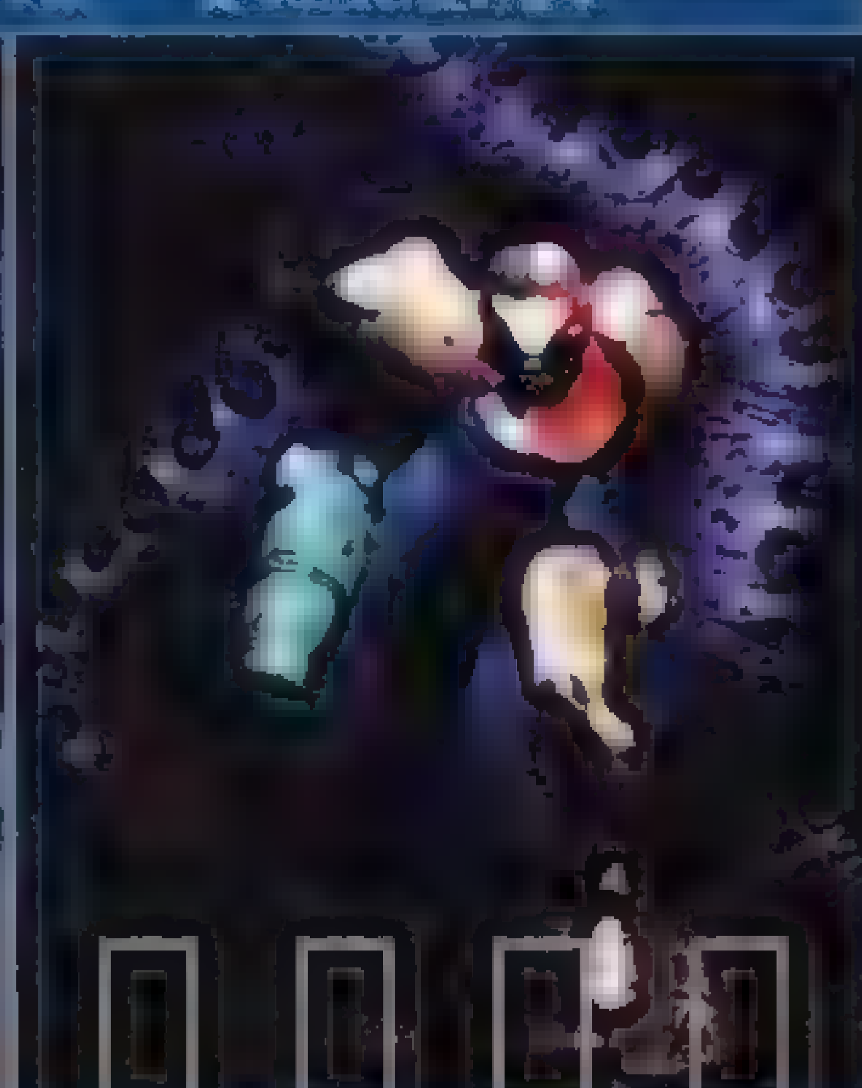


← [illegible]两年《火影忍者》来是红透[illegible]边天，也的确这是一部相当[illegible]这位就是由WOLFINA[illegible]

↑ 《真[illegible]三国无双》系列[illegible]然是横扫千军啊，最新作[illegible]









↑ [illegible]《银河战士》系列[illegible]

&SMV
www.plumbook.cn



真·三国无双4	Koei	ACT
PS2 真·三国无双4	2005年2月24日	日版
对应硬盘、对应枉比定向之堵		推荐玩家年龄：12岁以上

15天后，《真·三国无双4》攻略再开！上期已经为大家公开了绝大部分珍贵道具和最强武器的入手方法，这期就会把剩下来的全部公开。对于上期所介绍的方法中不够精确的地方，也会在这次攻略中进行修订。大家最关心的护卫兵问题，也将在攻略中重点介绍。攻略最后还收录了全部34个战场的地图，相信对大家攻城掠地是很有帮助的。

武器攻击力探疑

本作中某些武将的最强武器实在令人不敢恭维：附加的能力无用也就罢了，重量还是“重”的，几位女性角色尤其吃亏。不过最强武器也有令人难以割舍的优点：附五项基本能力、杀100人可得觉醒印，而且武器攻击力比次强武器高出二十多点。攻击力是游戏中最重要的数值，如果能够有一把重量为“轻”，且攻击力比最强武器还高的次强武器，想必会更好用一些。现在的关键就在于武器攻击力上的差异是否能用武器上附带的白虎牙来弥补了。下面让我们来做个实验。



▲选择孙策幻影战的于吉是因为本关开始只有他一个人，实验的过程是看看在同样的装备，不同的武器下□六连击对于吉的伤害值。上面为用苍月打出的伤害值，下面为用湖底苍月打出的伤害值。可以看出，20级的白虎牙比25点武器攻击力的效果还要强上不少。

实验的对象是月英，她的最强武器湖底苍月不附带白虎牙，武器攻击力是36。而纱迦手上正好有一把苍月，武器攻击力为11，附20级白虎牙。两者之间武器攻击力差了25点，现在我们就以孙策幻影战的于吉为例进行验证，看看20级的白虎牙能否弥补这25点差距！

实验结果证明，对于一位最强武器不附加白虎牙且重量不为“轻”的武将来说，找一把好用的武器还是很有用的。这下子拿着沉重的日月乾坤圈的孙尚香就有望翻身了！

护卫武将完全指南

护卫武将的潜力

要想知道护卫武将的潜力，只要看看评价就行了。护卫武将的评价由两项构成，前一部分有“一国”、“两国”、“三国”、“天下”四种，后一部分有“神童”、“秀才”、“杰物”、“奇才”四种，其意义分别如下：

一国	四项能力中有一项成长很快
二国	四项能力中有两项成长很快
三国	四项能力中有三项成长很快
天下	四项能力全部都成长很快
神童	初期能力高，成长潜力低
秀才	初期能力和成长潜力普通
杰物	初期能力低，成长潜力高
奇才	初期能力高，成长潜力高

“天下の奇才”是最好的评价，但出现几率极低。而从实际情况来看，“奇才”的潜力要比其他的评价好。一般说来，就算是“一国の奇才”，也比“天下の杰物”要好。所以看到“奇才”就一定要留下来。

护卫武将的加入

每关结束后所加入的护卫武将，在进入这关之时便已经决定好了。无论玩家在这一关中表现如何，最后获得的护卫武将必然是一样的。而经大量研究表明，新加入的护卫武将其性别、武器、姓名、评价、样貌完全都是随机的，只有玩家使用的武将不同才能造成轻微影响。所谓的轻微影响，主要表现在三个方面：

一、玩家所使用的武将会影响新加入的护卫武将的服色。例如：用魏国武将容易打出蓝色的护卫武将，吴国武将为红色，蜀国武将为绿色，吕布为黑白色，张角、袁绍为黄色，貂蝉、董卓、孟获、祝融为紫色。

二、比较容易收到与自己所使用的武将同姓的护卫武将，如用曹操比较容易收到姓曹的护卫武将。

三、武将的武勋要高，这样才可能收到“奇才”。如果想搏“天下の奇才”，最好是让武勋MAX的武将出马。

明白以上道理之后，快速找到好护卫武将的方法就出来了——让勋MAX的武将去打过关最快的关卡。在此推荐关羽千里行·曹操军，纱迦的最快过关纪录还不到13秒。基本上只要是“奇才”，都有达到“真无双”的可能性。当然，玩家一定要带上有“推举”这项能力的护卫武将，这样才能保证在过关后必定收到新的护卫武将。如果你没有的话，装个护卫心得也能确实有效地提升护卫武将加入的几率。

护卫武将的成长

护卫武将的成长全靠获得的护卫点数，在过关画面时会对本关获得的护卫点数进行结算，具体分为三项：

击破数：这是指护卫武将打死的人数，每打死一人可获得10点，最高1000点，也就是打死100人。

恩赏：根据玩家控制的武将获得的武勋值换算而来，具体算法是取千位数字乘以100。假设在本关获得4321点武勋值，那么恩赏值就是400点。

生存ボーナス倍率：此项数值会根据难度变化，在最难的“修罗”难度下让护卫武将活着过关的话为三倍。前两项数值之和乘以这个倍率，就是最后获得的护卫点数。

护卫点数累计到一定程度，护卫武将便会升级，具体情况参见下表。

等级	称号	所需点数
1	强者	0
2	达人	1000
3	修罗	2000
4	*将	4000
5	*王	7000
6	无双	10000
6	真无双	10000

达到3级时，护卫武将将从回复、猛攻、铁壁中随机学会一种技能。达到4级时，根据其能力将会获得一种属性。体力高为阳将、无双高为阴将、攻击高为炎将，防御高为冰将。4项能力均不达标则为猛将，有多项达标则按冰＞炎＞阴＞阳的优先顺序决定。究竟要多高，游戏中是有规定数值的，不过不会显示，所以只能参考。达到5级时，将从心眼、鼓舞、推举中随机学会一种技能。此时如果能力有波动，属性会发生变化，规律和4级时一样，只是无属性的话变为武王。达到6级拿到无双称号会随机学会一种技能，拿到真无双称号则会随机学会两种技能。

最强护卫武将诞生！

真无双无疑是最强的称号，一个有着回复、猛攻、铁壁、鼓舞的扇护卫武将，是打修罗模式的最佳搭档。要想达成这一称号，必须要四项能力全满，只要是奇才都有机会变成真无双，其他称号就不要费劲了。但前提是成长很快的能力正好是最差的能力，否则也有可能失败。所以往往会出现“一国の奇才”成了真无双，而“二国の奇才”却总是不能成功的情况。只有天下の奇才是练满后必定变成真无双的。

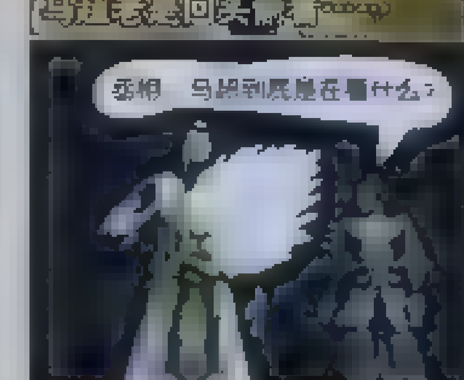
要想拿到自己想要的技能，就得不断地存档读档来实现，千万不能让护卫武将阵亡，不然奇才也会变废才。学会的技能同样是进入关卡时就已经决定了，所以还是打关羽千里行·曹操军这种结束快的关卡比较方便。而能力同样也是可以用存档读档来改变的，但从实际效果来看改变不大，所以一般不推荐。但在最后一次升级前一定要存档，多试几次的话有可能把能力弄到全满喔！

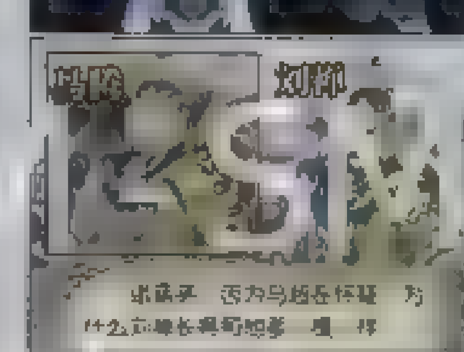


这是白帝城之战的开场



马超老是回头偷看……





Q：在攻击力数值相同且附加能力一样的情况下，重量为“重”的武器，攻击力是否会高一些？
A：经纱迦验证，在攻击力数值相同且附加能力一样的情况下，重武器的攻击力大约要比轻武器高出1.5倍，但在乱军之中，还是轻武器比较实用啊！

©2005 KOEI Co., Ltd.
www.plumbook.cn

道具补遗篇

拿铠和特殊道具时难度不限，拿玉时则难度必须是“難しい”或“修罗”。除此之外所选人物不限，在自由模式或无双模式中均可入手。满足条件后会有贵重品发现信息，请从情报履历中查看具体位置，注意贵重品所在的箱子有着特别的颜色。文中所提到的需要击败的敌将，均需玩家亲自击败。另外如果双打的话，即使严格遵照拿法也有失败的可能。

净炎火矢
冀州之战·袁绍军

作用：可以放出火箭

修订　方法：依次打倒张宝、张梁、裴元绍。

孙子兵法
赤壁之战·曹操军

作用：延长暂时提升能力道具的有效时间

修订　方法：借东风成功或火计失败后，出现“诸葛亮撤退”讯息后击败诸葛亮。

百草丸
合肥新城之战·魏军

作用：百人斩时回复体力

修订　方法：破坏敌人的两部冲车，并打倒敌方增援的蒋钦、潘璋、孙韶。

白虎秘石
合肥之战·吴军

作用：百人斩时攻击力+2

修订　方法：干掉增援的徐晃、曹彰、张辽（第一次）、于禁、夏侯惇。注意夏侯惇出现后必须立刻将其干掉。

神气环
西凉之战·黄巾军

作用：无双觉醒的持续时间延长

NEW　方法：救出张梁并成功发动妖术后，打败增援的马超。

阳玉
五丈原之战·蜀军

作用：属性攻击发动时无视防御

修订　方法：开战后迅速打败许褚、曹仁、甄姬，顺序不限。

象铠
[illegible]

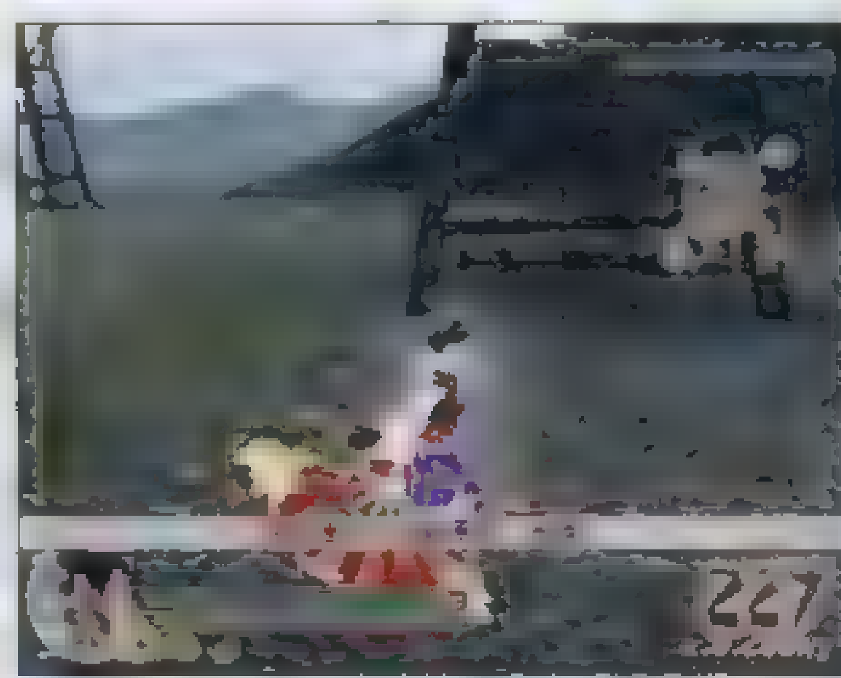
作用：骑着大象开始战斗

修订　方法：5分钟内击败张梁、张宝、波才，成功救出我方3名武将。

绝影铠
[illegible]

作用：骑着绝影开始战斗

NEW　方法：董卓军援军张济、胡轸出现后的50秒内将两人击败。



▲要在从此刻开始的50秒内完成条件！

补充：与绝影有关的两个事件是“董卓军到来”和“张济、胡轸出现”。当玩家将敌将和据点清得差不多之后，董卓军就会出现。此时如果玩家靠近董卓所在位置的城门，张济和胡轸就会出现。之后在50秒内将两人秒杀就行了。注意这里所说的50秒，是指“张济军团、胡轸军团出现”信息出现在画面下方后的50秒！

要想顺利拿到绝影，要点在于速度。推荐选择最低的难度，人选为你最强的武将（建议马超），必配赤兔马，尽量不下马就把敌人秒杀掉。开战后从北方顺时针杀下来，见将就杀，见据点就封。杀得差不多之后立刻到城门外等着，当董卓出现后就立刻赶往右上或左下等着张济和胡轸的出现。董卓出现后会有一大堆信息，足够玩家前去守株待兔了。用练满的武将秒杀这二人可谓难度全无，能否拿到就看玩家的本事了。

最强武器补遗篇

拿最强武器时难度必须是“難しい”或“修罗”，必须使用该最强武器的角色，在自由模式或无双模式中均可入手。满足条件后会有贵重品发现信息，请从情报履历中查看具体位置，注意贵重品所在的箱子有着特别的颜色。文中所提到的需要击败的敌将，均需玩家亲自击败。另外如果双打的话，即使严格遵照拿法也有失败的可能。

蜀

张飞·破军蛇矛
长坂之战·刘备军

修订　方法：开战后快速按顺序干掉文聘、夏侯惇、夏侯恩。

黄忠·破邪旋风斩
定军山之战·蜀军

修订　方法：曹操到来前干掉夏侯渊、张郃，这样曹操到来后贵重品就会出现。

月英·湖底苍月
五丈原之战·蜀军

修订　方法：在魏军投石车设置好之前干掉邓艾。只要一出来直接冲到邓艾出现的位置干掉也就行了。

魏

徐晃·白虎牙断
长坂之战·曹操军

NEW　方法：本关开始后经过一定时间，刘琦会作为刘备军的援军登场，同时出现刘备军脱出地点。此时再打倒张飞、关羽，贵重品就会出现。

甄姬·月妖日狂
合肥新城之战·魏军

修订　方法：完成三百人斩后靠近曹丕就会发生事件，之后贵重品就会出现。

典韦·真极牛头
宛城之战·曹操军

NEW　方法：掩护曹操从西门逃走之后守住大门，不要让工作兵突破城门，时间一到贵重品就出现了。

夏侯渊·金刚九天断
赤壁之战·曹操军

NEW　方法：开战后快速按顺序击败庞统、诸葛亮、黄盖。

许褚·蚩尤瀑布碎
潼关之战·曹操军

NEW　方法：击败马超、庞德即可，顺序不定。

曹仁·凤嘴凰翼
[illegible]

NEW　方法：将除关羽、刘备、孙权外的全部敌将（包括副将）击败，再打倒孙权，且我方无人败走，贵重品就会出现。

吴

吕蒙·白虎顎
[illegible]之战·吴军

NEW　方法：在敌将全灭、糜芳和傅士仁投降且未败走的情况下，打倒最后增援的张飞。

太史慈·虎扑殴狼改
吴郡之战·连合军

NEW　方法：将孙权成功诱入営中后，在周泰接近孙权前将周泰和孙权击败。

黄盖·断海鞭
黄巾之乱·讨伐军

NEW　方法：将除张角、波才、管亥外的全部敌将（包括副将）干掉，贵重品发现。

他

董卓·阿修罗
凉州之战·董卓军

NEW　方法：先将敌人的五处攻击防御据点封锁，再打倒马超、庞德即可。顺序不拘。

袁绍·真霸道剑
官渡之战·袁绍军

NEW　方法：干掉官渡城外的全部敌将（包括关羽），且我方无人败走，这样在曹操军的逃兵打开官渡城门后，贵重品就会出现。

祝融·业火
南中侵攻战·南蛮军

NEW　方法：在未破坏孙权本阵下方的桥的情况下，开战后17分钟会出现吴援军蒋钦和甘宁。此时再打倒这两人就行了。

张角·轰火神杖
黄巾之乱·黄巾军

NEW　方法：在我方无人败走的情况下，完成与张宝使用合同妖术为曹操军洗脑、与张梁使用合同妖术为孙坚军洗脑、协助张曼成使用落石这三个事件后贵重品就会出现。事件完成的顺序不定，其中洗脑事件是会出现动画的。但注意由于洗脑后曹操军和孙坚军也会加入己方，所以之前不能打死曹操军和孙坚军中的任意一名副将，否则就会失败。

孟获·百兽王
南中平定战·南蛮军

NEW　方法：先击败吕凯、马岱、魏延守住本阵，之后干掉张翼和王平，最后打倒黄忠和月英，贵重品出现。黄忠和月英的打倒顺序不限，其他事件也没有影响，只要动作够快就能成功。



爪黄飞电在二代中便已加入，其作用是获得的武勋增加，但只能使击破武将这部分武勋增加10%，[illegible]中，其[illegible]的[illegible]值1.5倍！于是飞电铠摇身一变，变成了居家旅行、练功升级的必备良品！

3DM-SMV www.pmbook.cn

修罗难度分析

本作的难度并不大，当你把武器都拿得差不多时，就可以考虑挑战修罗模式试试了。"修罗"和"难"比起来，敌人的防御力和A.没有太大提升，但敌人的攻击力大幅增强，在战场中出现回复道具的几率超低，而且不能存档，所以很有挑战性。从纱迦数十个小时的作战心得来看，在修罗难度下必装的道具有白虎牙、玄武甲、活丹。前两项就不用说了，活丹则是用来救命的。在修罗模式下一个不留神就会被敌人打掉大半条血，又很难恢复，所以要有随时放无双的觉悟。武器方面只推荐最强武器，这主要是因为百人斩后可以获得觉醒印。觉醒印在"修罗"难度下可是打强敌的不二法门。(当然像大乔这种最强武器为"重"的就另当别论了。)护卫武将方面只推荐用扇的，技能方面应以回复、猛攻、铁壁、鼓舞为主。

考虑到敌人的防御力并未提高，玩家甚至可以尝试不装玄武甲、装背水护符后的极端打法，这样就能体会到修罗模式的真谛。不过打修罗模式没有什么好处确实是一大败笔啊！

培养能力关卡推荐

初期推荐常山之战·袁绍军。本关的优势在于就算打"易"难度也会获利颇丰，其战利品如下：

攻击力+4	左髭丈八、张燕、郭大贤、赵云、关羽
攻击力+2	李大目、青牛角
防御力+4	张飞、刘备、严纲

如果用高连击数打死的话还会翻番，早期来这儿练再好不过了。后期的话能练的关卡就很多了，打"难"难度的合肥新城之战·魏军、白帝城之战·蜀军都是挺不错的。一般说来，每位角色"普通"难度下的无双模式最后一关都是练功的圣地。如果单纯要练武勋的话，推荐打虎牢关之战·连合军。本关只要打死吕小强就可以拿到很高的武勋。

道具武器关卡推荐

本作中拿高数值道具的难度已经下降了很多，不过要想全部拿到最高等级的20级还是有些难度的，要想拿到好武器就更难了。基本原则还是没变：打高难度（不必选"修罗"难度自虐）的关卡、尽量提升运气（装七星玉和加运的武器，并骑的卢）。不过这一代可以通过连击KO敌人来提升其落下的道具、武器质量，所以连招就得练练了，另外尽量带个有"心眼"技能的护卫兵。(如果你实在对连击苦手的话也不强求，因为说到底都是看运气啊！)这里推荐打五丈原之战·蜀军。这关战场上的道具和武器很多，敌将中曹仁和甄姬身上带有武器和道具。

全34座战场之地图完全公开！

本来地图是应该和上期攻略一起推出的，不过因为只有三天时间所以没能赶上，这次就为大家一举补完！在地图上标明了全部道具的位置，增加无双上限的仙酒的所在位置也一并收录，相信对于大家是很有帮助的。在每一关的开头都将注明哪些角色的无双模式中会出现这一关，以方便大家补齐全关卡全势力。此外还会注明每关身上带有增加体力上限的点心的武将，以助大家早日将自己喜爱的角色练到完美。(修罗模式下回复道具情况有变。)

西凉之战

根据《三国演义》第一回改编。



点心

张梁（董卓军）

无（黄巾党）

登场列传

董卓传　张角传

冀州之战

原创剧情。

点心

张宝（连合军）

袁熙（黄巾党）

登场列传

赵云传　袁绍传

张角传



道具	说明
肉包	肉包，恢复体力50点。2表示两个。
排骨	排骨，恢复体力200点。
烧鸡	烧鸡，恢复体力400点。
弓箭	弓箭，增加10支箭，最多99支。
宝箱	宝箱，里面装着武器，过关后入手。
华佗膏	华佗膏，体力无双完全恢复
于吉仙酒	于吉仙酒，无双上限+10。
南华仙酒	南华仙酒，无双上限+20。
觉醒印	觉醒印，发动无双觉醒的道具。
皮袋	皮袋，里面装着道具，过关后入手。

凉州之战

原创剧情。

点心

华雄（连合军）

庞德（董卓军）

登场列传

庞德传　马超传

董卓传





南中争霸战

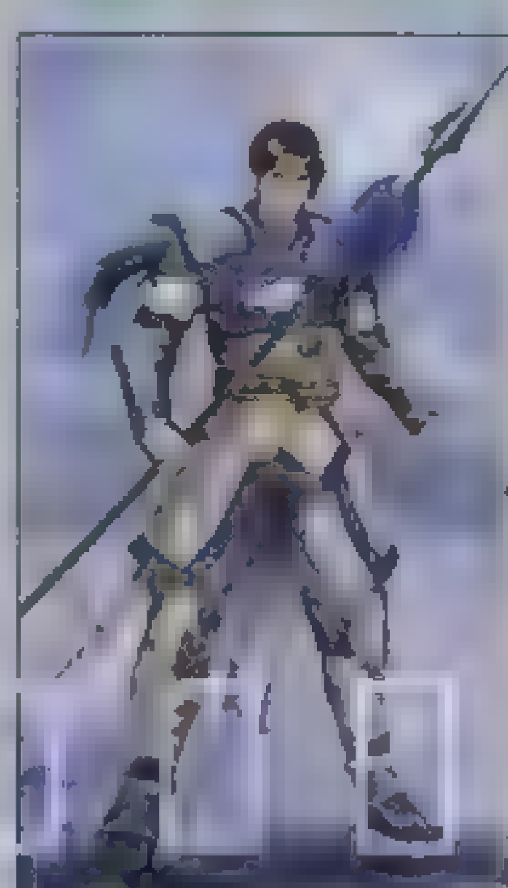
原创剧情。

点心

雍闿（孟获军）

登场列传

孟获传　祝融传





&3DM-SM

前几作中黄忠老爷子可谓五虎将中最弱的一个，但在本作中他……原因就在于……和净炎火矢4，对连珠箭也有影响，再加上逃跑专用技空中△，即使在修罗难度下也游刃有余。黄老爷子果然老当益壮啊！

南中之战

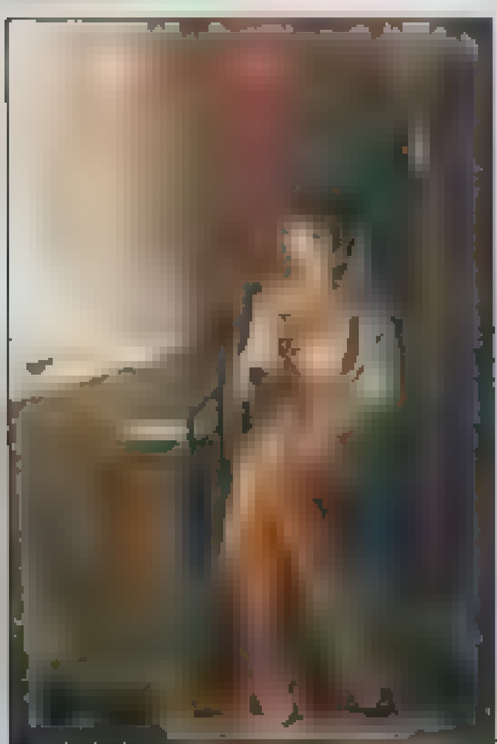
原创剧情。

点心

波才（孟获军）
阿会喃（黄巾党）

登场列传

张角传	孟获传
祝融传	





黄巾之乱

出自《三国演义》第一回。

点心

张梁（连合军）
何进（黄巾党）

登场列传

曹操传	典韦传
刘备传	孙坚传
孙策传	大乔传
黄盖传	张角传
左慈传	



▲张角可以用妖术把曹操和孙坚收为己用，奇怪的是刘备却不会上当。



汜水关之战

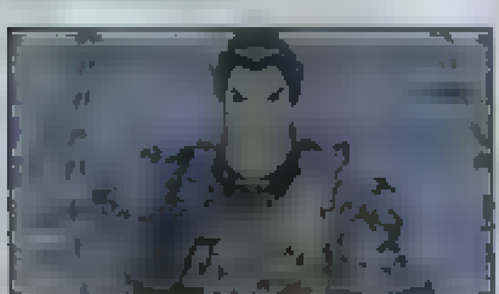
出自《三国演义》第五回。

点心

牛辅（连合军）
袁术（董卓军）

登场列传

张辽传	关羽传
孙坚传	孙策传
大乔传	周瑜传
小乔传	袁绍传
董卓传	吕布传
貂蝉传	



▲汜水关的吕布会在除关羽传之外的所有列传登场。



虎牢关之战

出自《三国演义》第五回。

点心

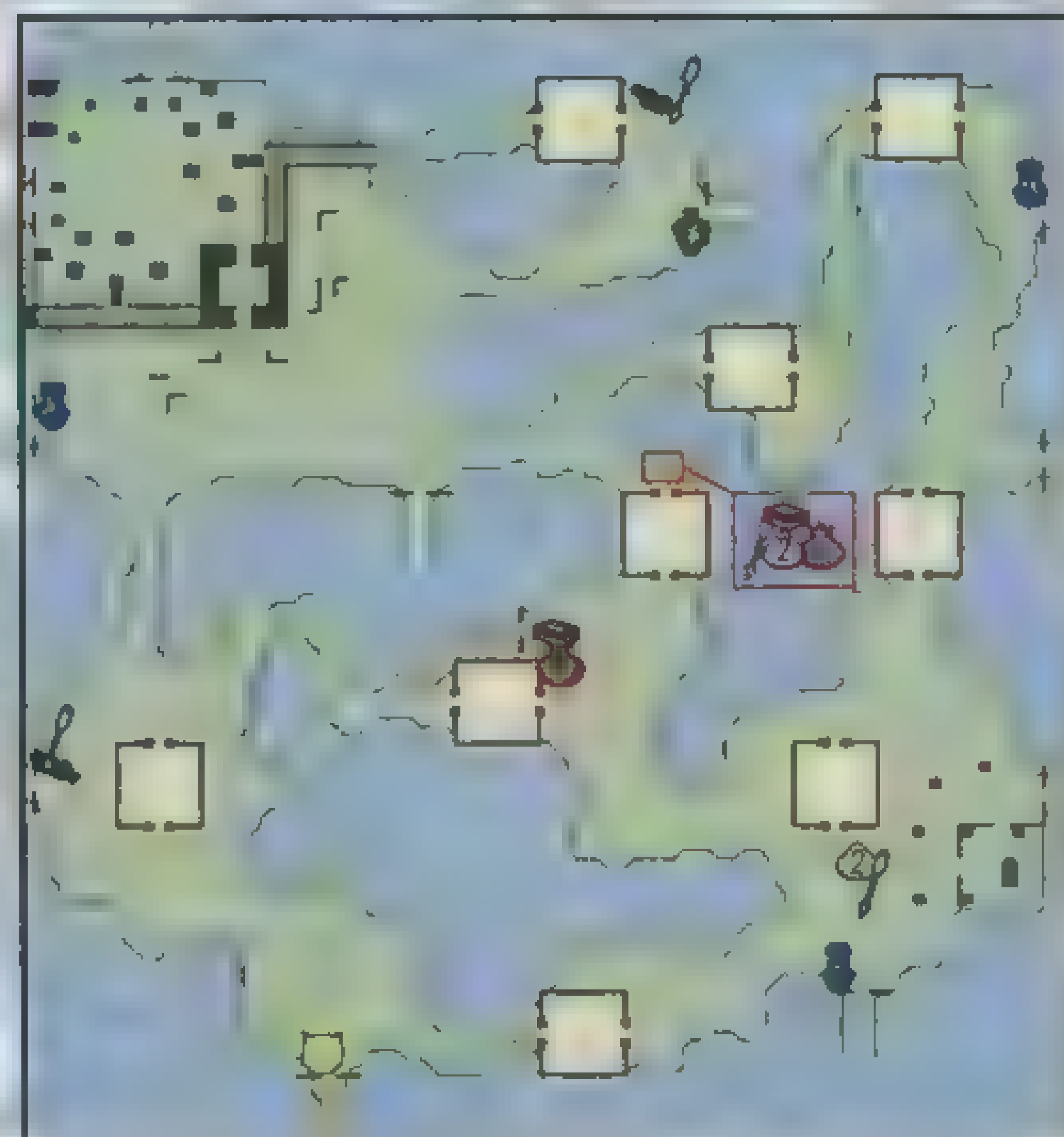
樊稠（连合军）
简雍（董卓军）

登场列传

曹操传	张辽传
许褚传	典韦传
刘备传	关羽传
赵云传	张飞传
董卓传	吕布传
貂蝉传	左慈传



▲许褚和典韦接近吕布时（玩家须控制其中一人）会有剧情。



常山之战

根据《三国演义》第十一回改编。

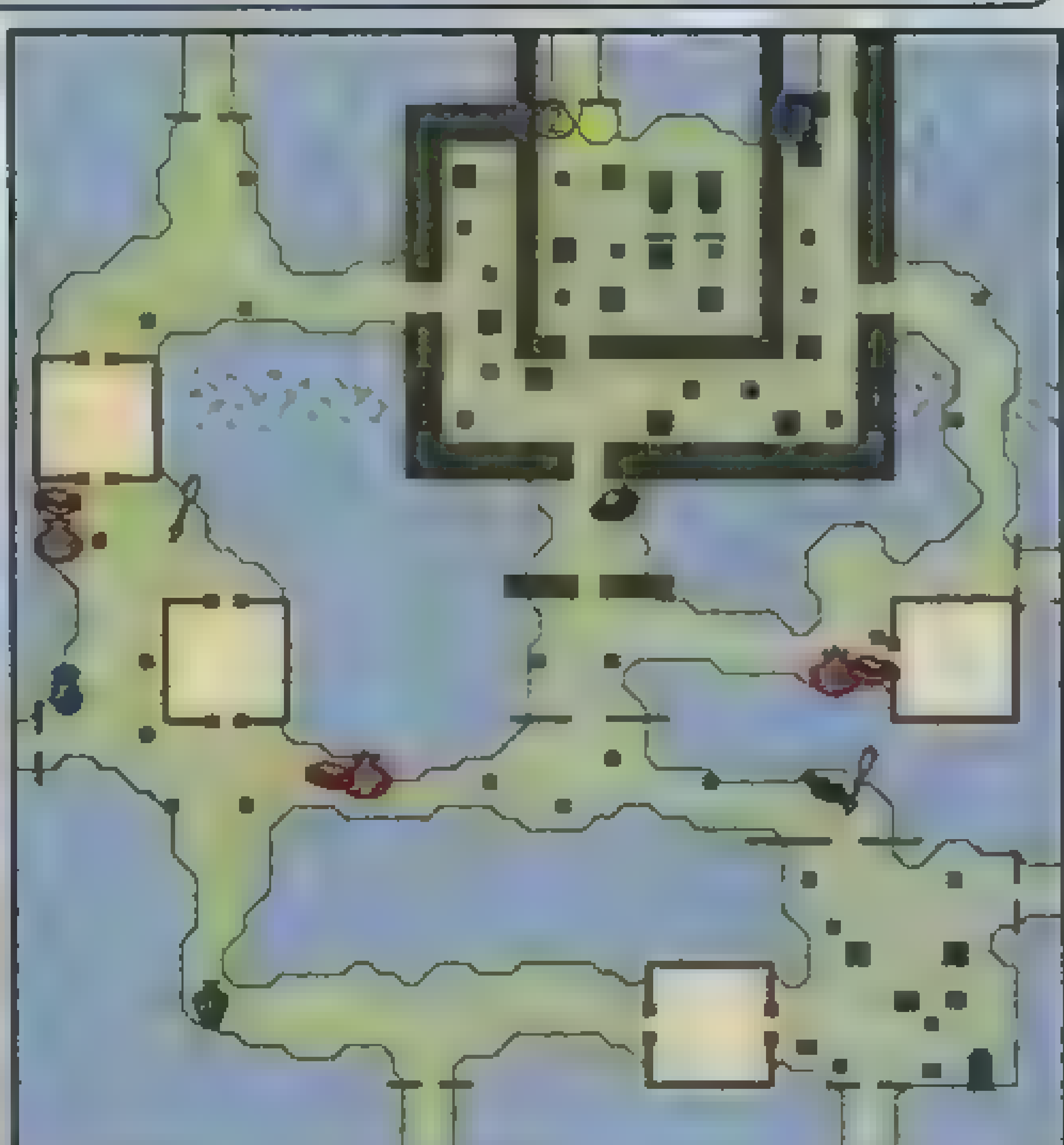
点心

于毒（袁绍军）

登场列传

袁绍传	吕布传
貂蝉传	





荆州之战

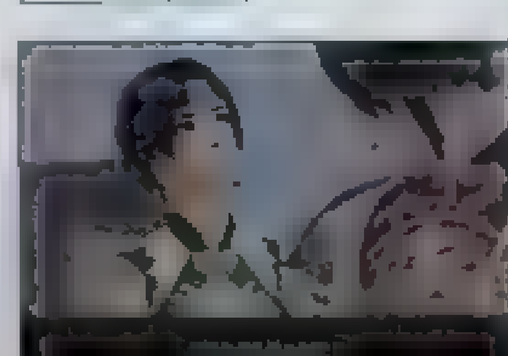
出自《三国演义》第七回。

点心

黄祖（孙坚军）

登场列传

孙坚传	孙尚香传
孙策传	大乔传
周瑜传	小乔传
黄盖传	



▲当总大将变为孙策后，孙策与孙尚香接近时会有事件发生。（玩家须控制其中一人）当玩家为周瑜时，此时接近孙策也有事件。



作为魏国太子，曹丕果然与众不同。在他的□△、□□□△、□□□□△、□□□□□□△后按□键就可以使出飞刀攻击。而在飞刀攻击后接△键，更能立刻使出阴玉攻击，实在是作弊啊！其他人里，也只有神仙左慈有类似的技巧了。（左慈按△键可以使出炎玉攻击后，连按两次△键的话则是冰玉攻击。）

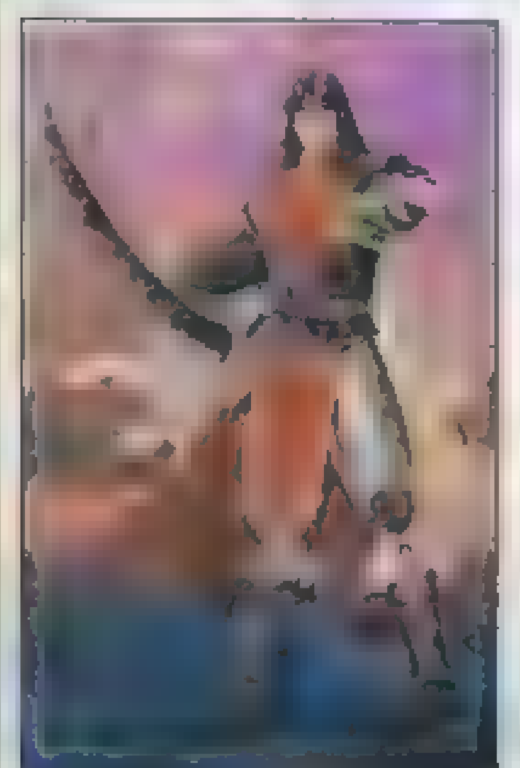
吴郡之战

出自《三国演义》第十五回。

点心：于糜（孙策军） 孙权（连合军）

登场列传

孙策传	大乔传
周瑜传	小乔传
凌统传	太史慈传
周泰传	吕蒙传





宛城之战

出自《三国演义》第十六回。

点心：张绣（曹操军）

登场列传：典韦传



下邳之战

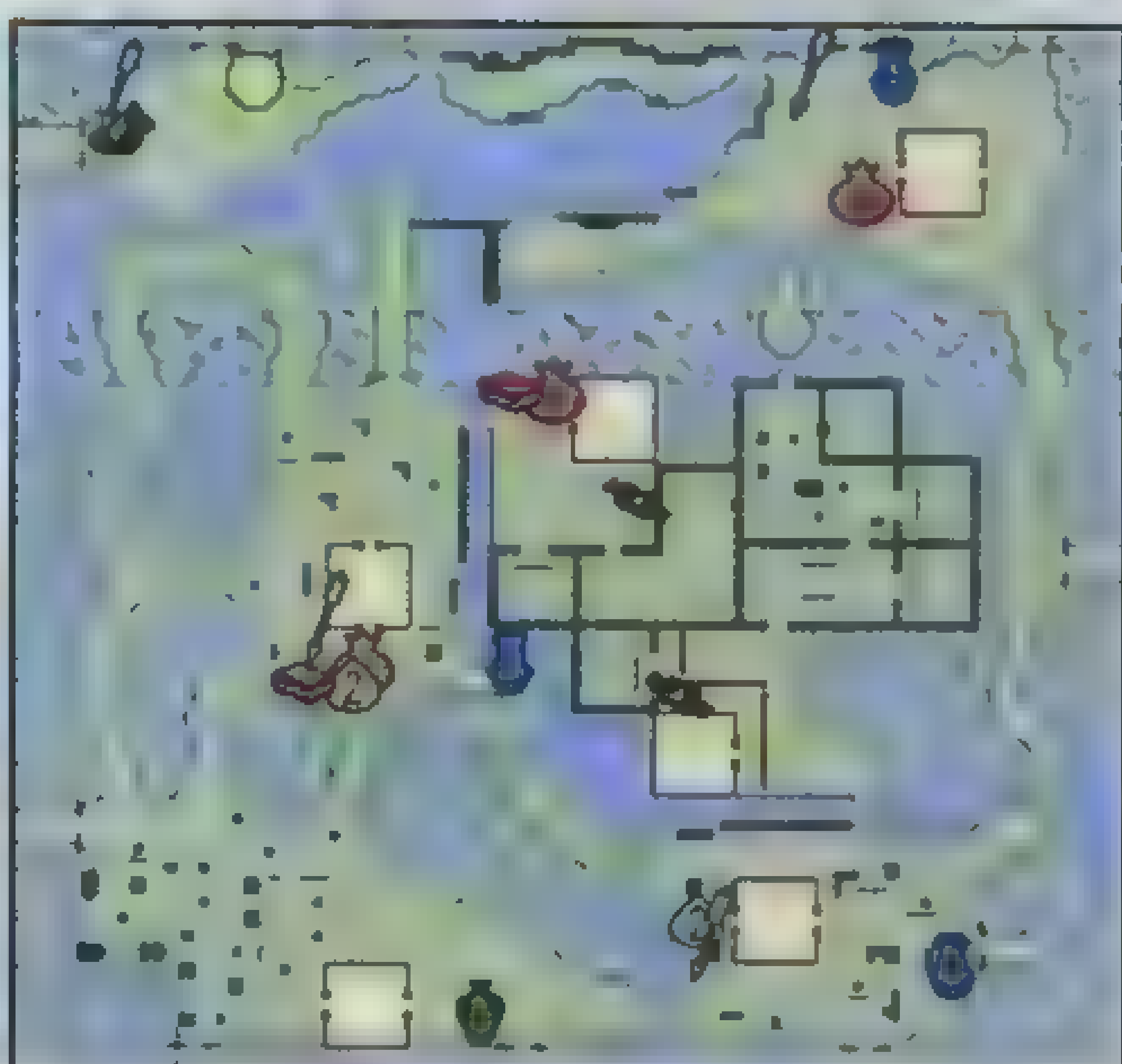
出自《三国演义》第十九回。

点心：张辽（曹操军） 夏侯渊（吕布军）

登场列传

曹操传	张辽传
夏侯惇传	夏侯渊传
典韦传	张飞传
吕布传	貂蝉传





关羽千里行

出自《三国演义》第二十七回。

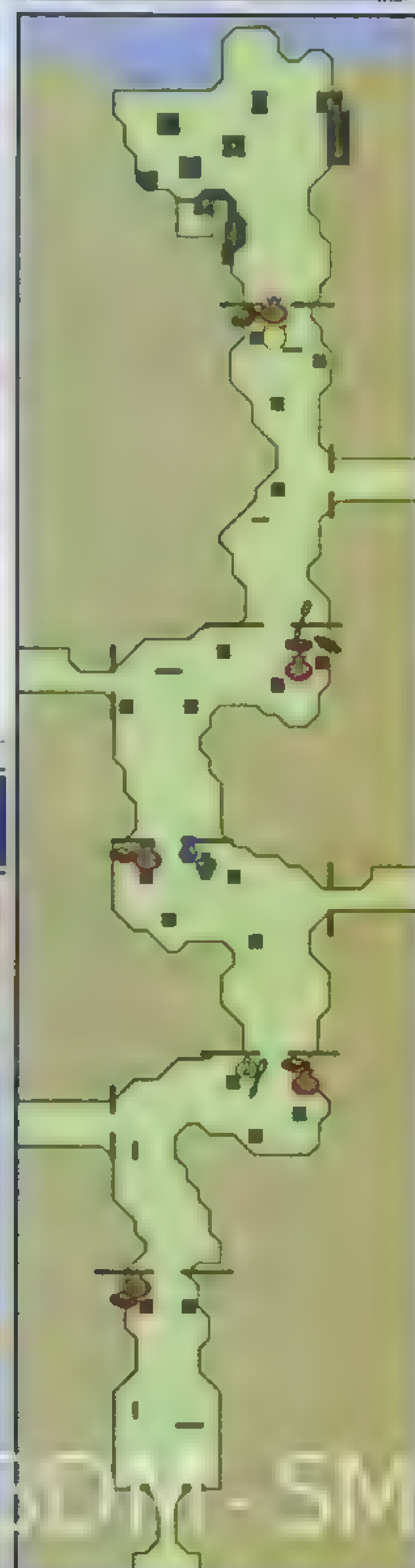
点心：夏侯惇（关羽军） 周仓（魏军）

登场列传：夏侯惇传 关羽传

本关妙在第一道关卡前就能吃到道具和武器，而选择关羽军的话，即使是“易”也能打出加4的剑和盾。选择曹操军的时候过关超快，还可以顺便找护卫武将。带上一个既有探武、献品又有推举的护卫兵来打这关更是如虎添翼！

武将名	所持物
关羽	无
周仓	点心
廖化	剑
赵云	剑
关平	盾
张飞	剑
刘备	盾
马车	无

武将名	所持物
张辽	剑
孔秀	剑
韩福	盾
卞喜	盾
徐晃	剑
王植	盾
许褚	剑
秦琪	剑
夏侯惇	点心



官渡之战

出自《三国演义》第二十五、二十六、三十回。

点心：淳于琼（曹操军） 刘延（袁绍军）

登场列传

曹操传	曹丕传
甄姬传	张郃传
夏侯惇传	夏侯渊传
徐晃传	关羽传
袁绍传	左慈传



▲当玩家为夏侯惇时，关羽开始撤退时接近关羽会有事件发生。



孙策幻影战

出自《三国演义》第二十九回。

点心：无（孙策军）

登场列传：孙策传



白虎秘石的作用是百人斩的攻击力+2，这个效果是可以永久累计的，作用就跟了一个攻击力+2的强铁剑是一样的。所以白虎秘石的作用其实是用来练功的，可惜百人斩实在太慢，有这工夫倒还不如去打两个简单的关卡合算呢！

夏口之战

出自《三国演义》第三十八回。

点心

甘宁（孙权军）
凌统（黄祖军）

登场列传

孙权传	孙策传
大乔传	甘宁传
周瑜传	小乔传
凌统传	太史慈传





长坂之战

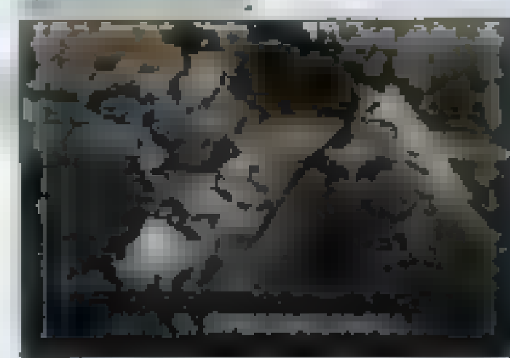
出自《三国演义》第四十一回。

点心

于禁（刘备军）
关羽（曹操军）

登场列传

夏侯惇传	许褚传
典韦传	徐晃传
刘备传	赵云传
张飞传	诸葛亮传
月英传	左慈传
关平传	



▲只有玩家为赵云时，才能看到单骑救阿斗的剧情。



赤壁之战

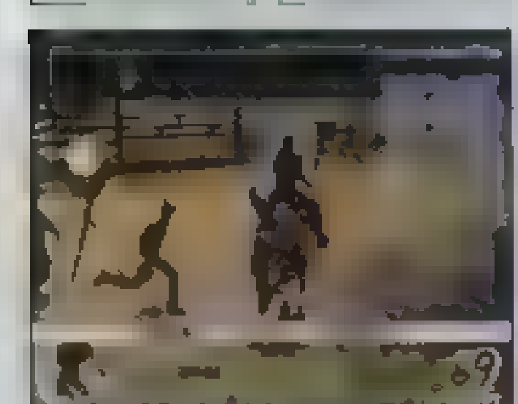
出自《三国演义》第四十七、四十九回。

点心

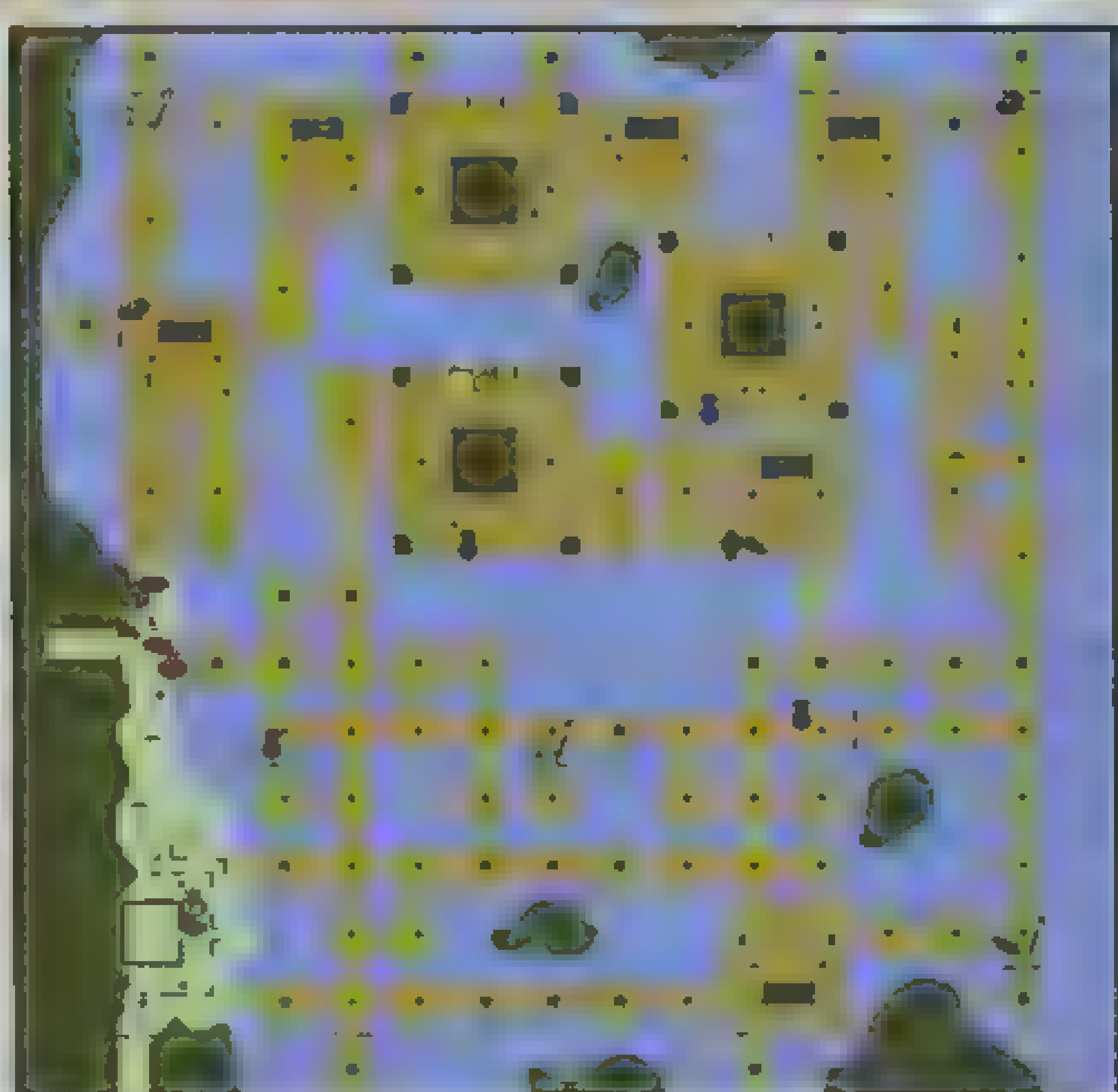
蔡瑁（曹操军）　蔡瑁（连合军）

登场列传

曹丕传	甄姬传
夏侯渊传	庞统传
孙坚传	孙权传
周瑜传	小乔传
凌统传	黄盖传
周泰传	吕蒙传



▲先冲到黄盖出现的位置将其击败，再打败撤退的诸葛亮，这便是孙子兵法的快速拿法。



赤壁逃亡战

出自《三国演义》第五十回。

点心

夏侯惇（连合军）
孙权（曹操军）

登场列传

曹操传	张辽传
曹仁传	典韦传
刘备传	关羽传
关平传	孙尚香传
甘宁传	左慈传



▲当玩家为孙尚香时，接近刘备便会发生这个事件，事件的结果是……孙尚香军团士气上升。



潼关之战

出自《三国演义》第五十八、五十九回。

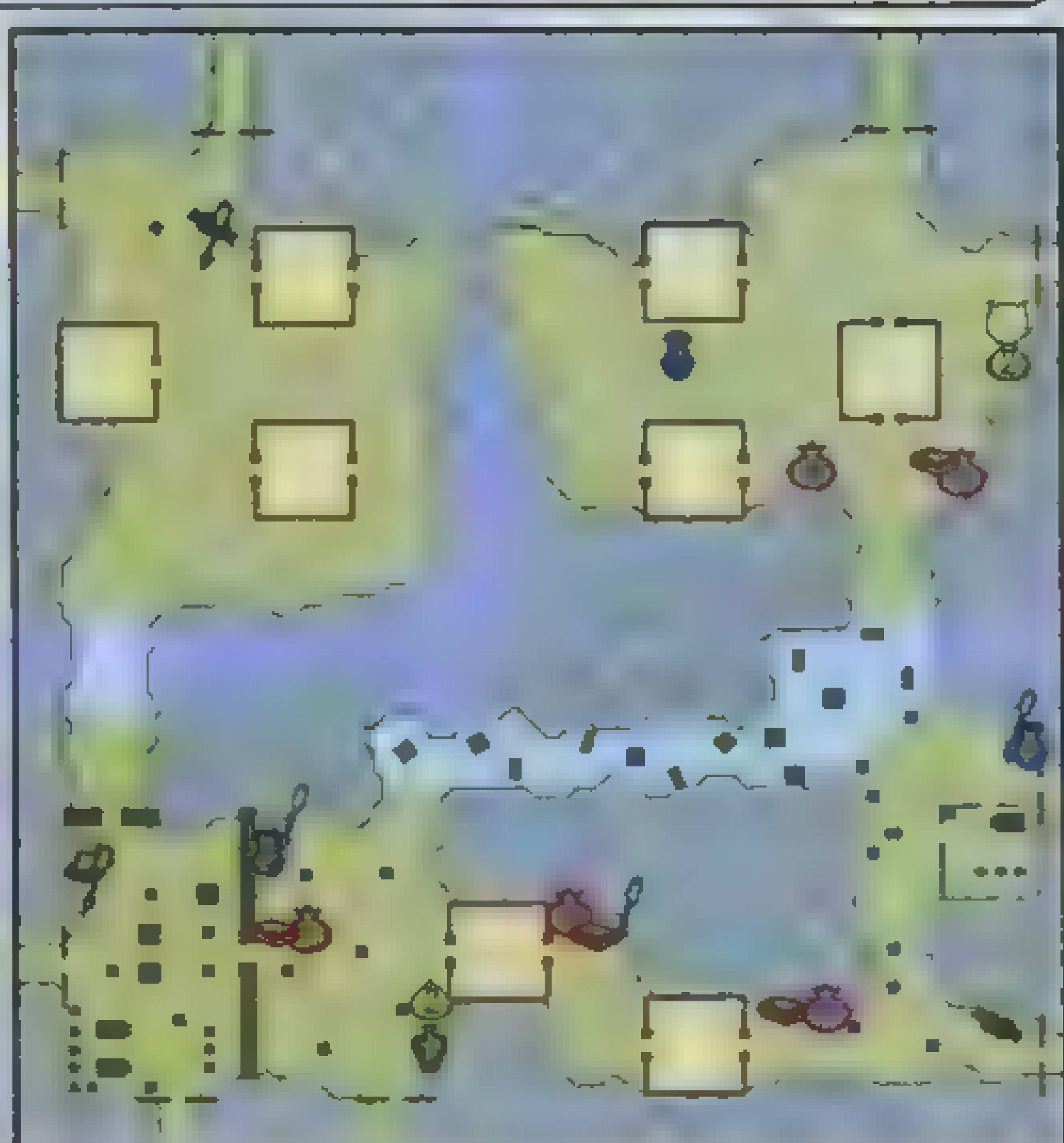
点心

许褚（连合军）
马岱（曹操军）

登场列传

张郃传	夏侯渊传
庞德传	许褚传
徐晃传	马超传





成都之战

出自《三国演义》第六十至六十五回。

点心

孟达（刘备军）

登场列传

刘备传	赵云传
张飞传	黄忠传
庞统传	星彩传





一代中的"马上二人组"马超和周泰如今有同伴了。本作的新武将庞德在马上的攻击不弱于以上两人，[illegible]吴二国就各有一位马上超人了，看来下一代他势力也会追加一位马上超人了。（不会是董卓吧？他也是西凉出身哦！）

www.dumbook.cn

[合肥之战]

出自《三国演义》第六十七回。

点心

曹洪（吴军）
孙韶（魏军）

登场列传

曹操传	张辽传
夏侯惇传	曹仁传
庞德传	徐晃传
孙坚传	孙权传
孙尚香传	甘宁传
凌统传	太史慈传
吕蒙传	左慈传

当玩家为凌统时，接近甘宁就会发生剧情，杀父之仇就此勾销。原著中的描写更精彩。



[南中侵攻战]

原创剧情。

点心

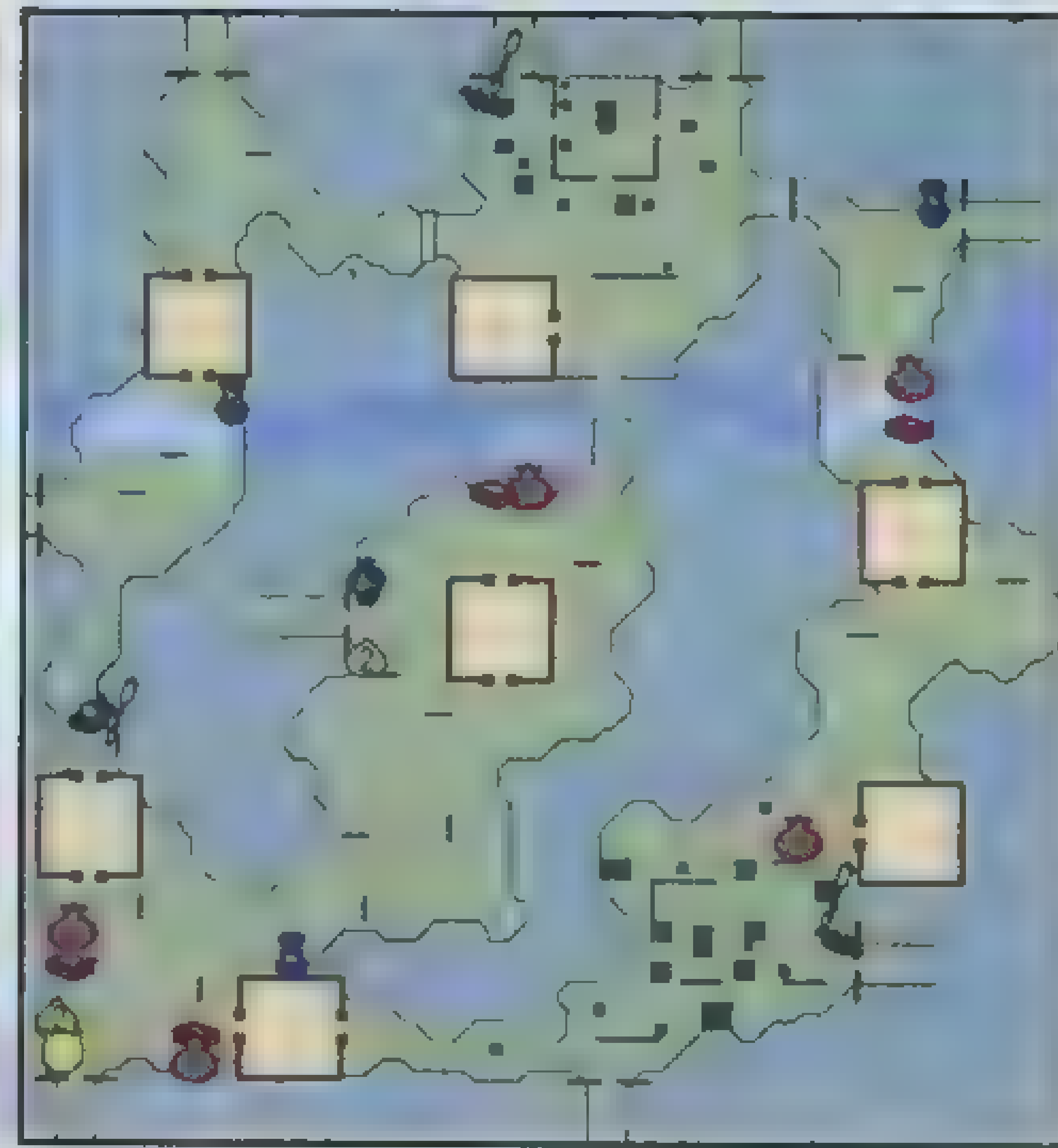
祝融（吴军）
朱然（南蛮军）

登场列传

孙尚香传	陆逊传
太史慈传	黄盖传
周泰传	吕蒙传
孟获传	祝融传



▲每代都有东吴打南蛮的剧情，不知光荣是怎么想的。



[定军山之战]

出自《三国演义》第七十、七十一回。

点心

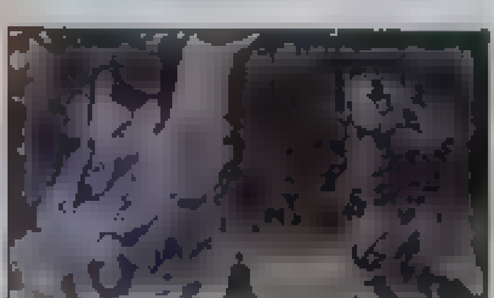
夏侯渊（蜀军）
黄忠（魏军）

登场列传

张郃传	夏侯渊传
庞德传	许褚传
黄忠传	庞统传
星彩传	魏延传
关平传	



▲张郃的定军山之战开场剧情非常恶搞，一定要看！



[樊城之战]

出自《三国演义》第七十四至七十六回。

点心

关平（魏军）　关兴（吴军）　庞德（蜀军）

登场列传

夏侯惇传	司马懿传
曹仁传	庞德传
徐晃传	关羽传
张飞传	关平传
陆逊传	甘宁传
吕蒙传	

樊城之战是本作中惟一一个有三方势力加入的战役，希望以后这样的战役能够多一点。当年二代樊城之战的开场动画可谓经典无比，可惜如今已是时过境迁、不复存在了！



[夷陵之战]

出自《三国演义》第八十四回。

点心

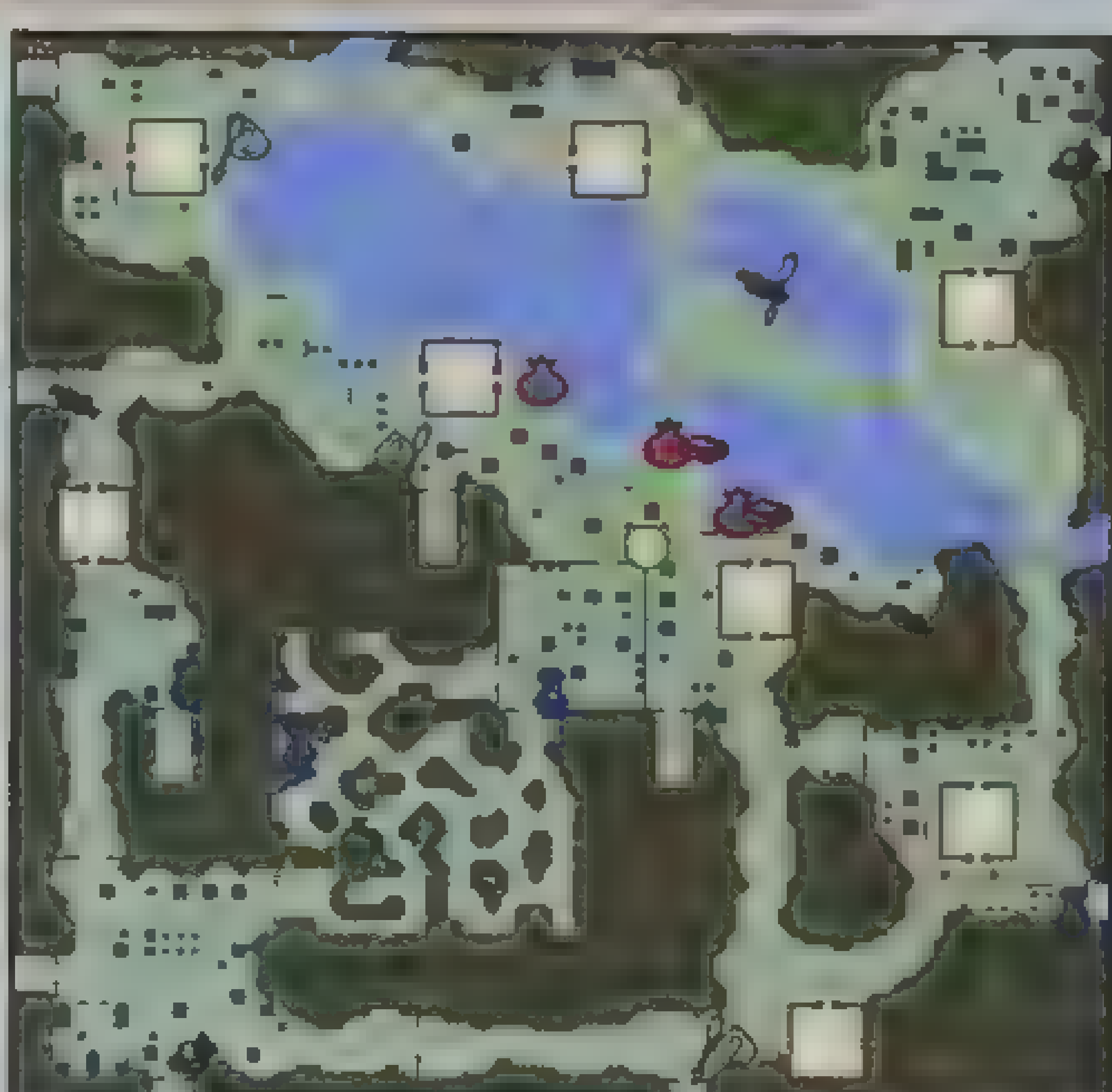
诸葛亮（吴军）　甘宁（蜀军）

登场列传

刘备传	赵云传
马超传	星彩传
关平传	孙坚传
孙尚香传	陆逊传
甘宁传	凌统传
周泰传	左慈传



▲沙摩柯在原著中可是干掉了甘宁的猛将啊！



[南中平定战]

出自《三国演义》第八十七至九十回。

点心

兀突骨（蜀军）
魏延（南蛮军）

登场列传

黄忠传	庞统传
诸葛亮传	月英传
孟获传	祝融传





本作废除了一代中的友好度系统，个人感觉有些遗憾。友好度系统是制造一些独特乐趣的设计，也必会让令人疯狂，不过在本作中特定角色成对出现时，还是会有特殊的台词或剧情。只要你看过《三国演义》，要找出这样的组合实在是太容易。

天水之战

出自《三国演义》第九十、九十三回。

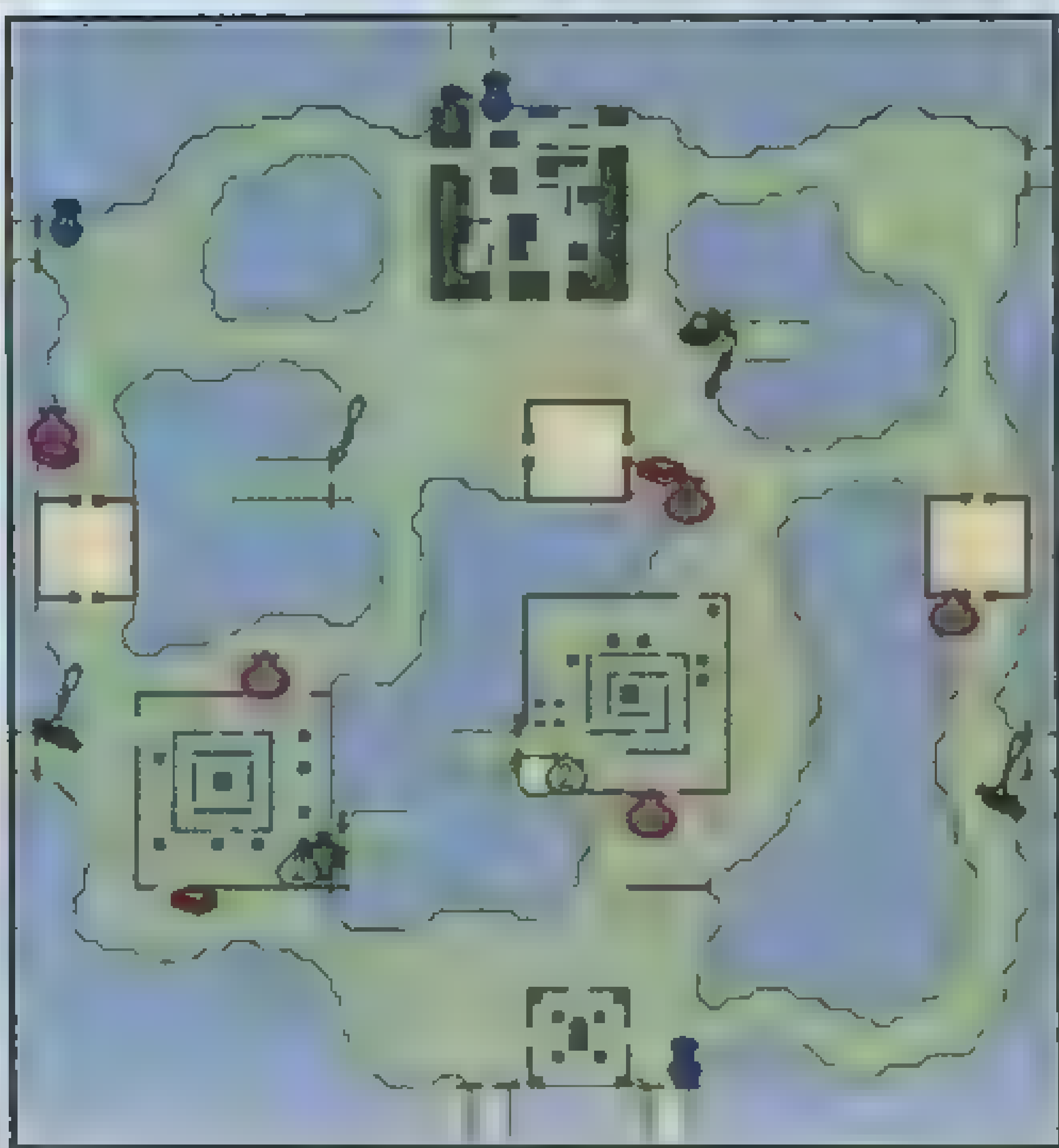
点心

赵云（魏军）
梁绪（蜀军）

登场列传

诸葛亮传　月英传
魏延传　姜维传





街亭之战

出自《三国演义》第九十五回。

点心

王平（魏军）
曹真（蜀军）

登场列传

曹丕传　甄姬传
张郃传　司马懿传
马超传　星彩传
魏延传　姜维传



▲打街亭之战当然要用张郃，这已经成了系列的传统了。



陈仓之战

出自《三国演义》第九十八回。

点心

姜维（魏军）
曹仁（蜀军）

登场列传

张郃传　司马懿传
曹仁传　黄忠传
诸葛亮传　月英传
魏延传　姜维传

本关有个小小的BUG：陈仓正门有守城兵器，一旦接近就会损失不少体力。不过如果你骑马靠近的话，就不会受伤，只会被推开。



合肥新城之战

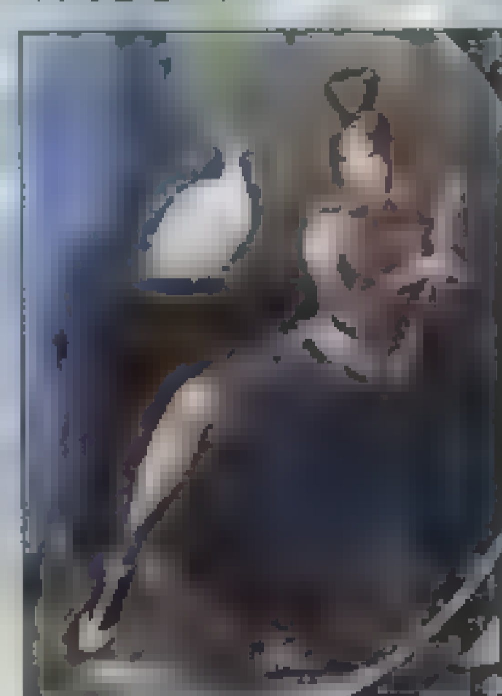
出自《三国演义》第一百零三回。

点心

太史慈（魏军）　孙礼（吴军）

登场列传

曹操传　曹丕传
甄姬传　司马懿传
许褚传　孙坚传
孙权传　陆逊传
太史慈传





白帝城之战

根据《三国演义》第一百零五回改编。

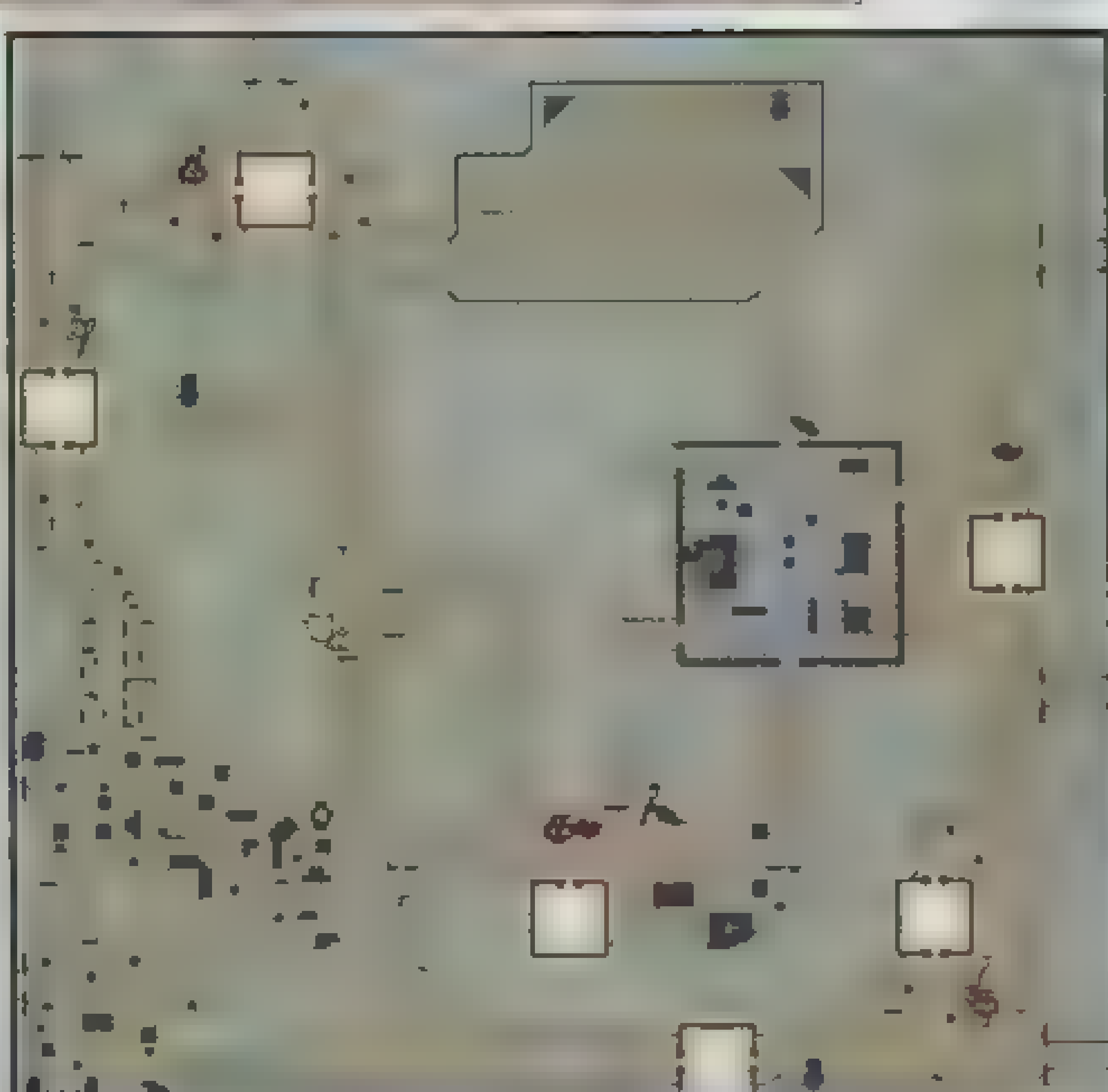
点心

黄盖（蜀军）　简雍（吴军）

登场列传

文备传　马超传
黄忠传　庞统传
星彩传　姜维传
孙坚传　孙权传
陆逊传　黄盖传
周泰传

据《资治通鉴》记载，诸葛亮刚死，孙权屯兵数万于巴丘，刘禅派宗预去质问孙权。孙权见到宗预，劈头第一句话就是："东之与西，譬犹一家，而闻西更增白帝之守，何也？"宗预答曰："臣以为东益巴丘之戍，西增白帝之守，皆事势宜然，俱不足以相问也。"孙权大笑，当即立誓：如进攻蜀国，子孙灭绝。



五丈原之战

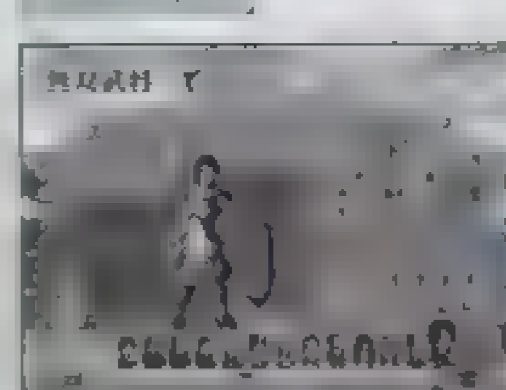
出自《三国演义》第一百零三、一百零四回。

点心

魏延（魏军）　许褚（蜀军）

登场列传

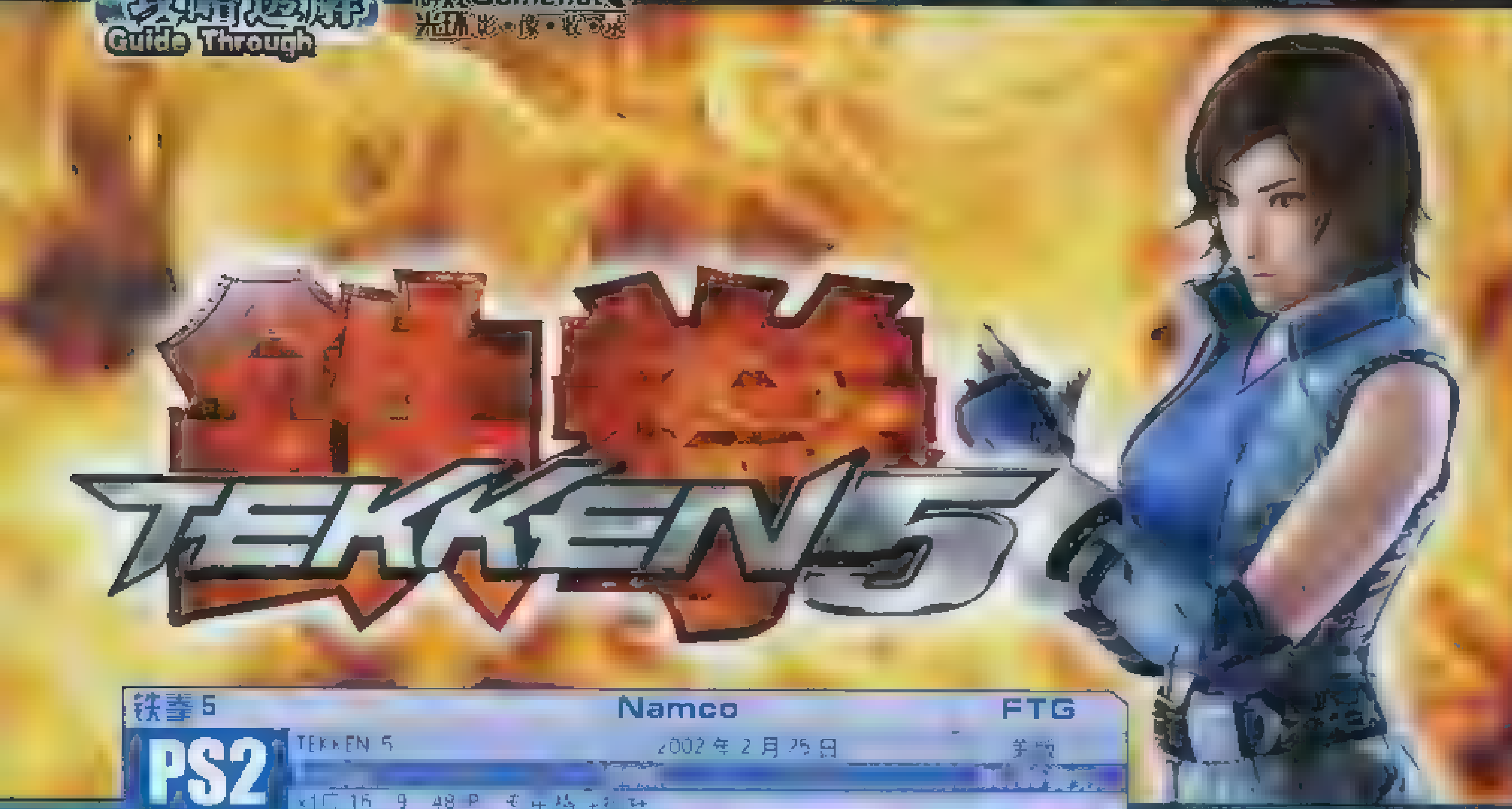
曹操传　曹丕传
甄姬传　司马懿传
曹仁传　刘备传
诸葛亮传　月英传
魏延传　姜维传
左慈传



▲最后提供一个小技巧。在幕舍中观看武将造型时，按L1/R1键可以转动武将，按L2/R2键可以换服装。



这一代若要论综合实力最强的势力，绝对是蜀国。一代中已经很强的文备、马超、张飞、月英之流[illegible]说了，[illegible]加之后关羽[illegible]双[illegible]衣神功威力大增，丞相的无双打单体绝对秒杀，黄汉升连珠箭天下无双，两位新人关平星彩内（实力）外（形象）兼修。有众多女性FANS支持的蜀国果然不一样啊

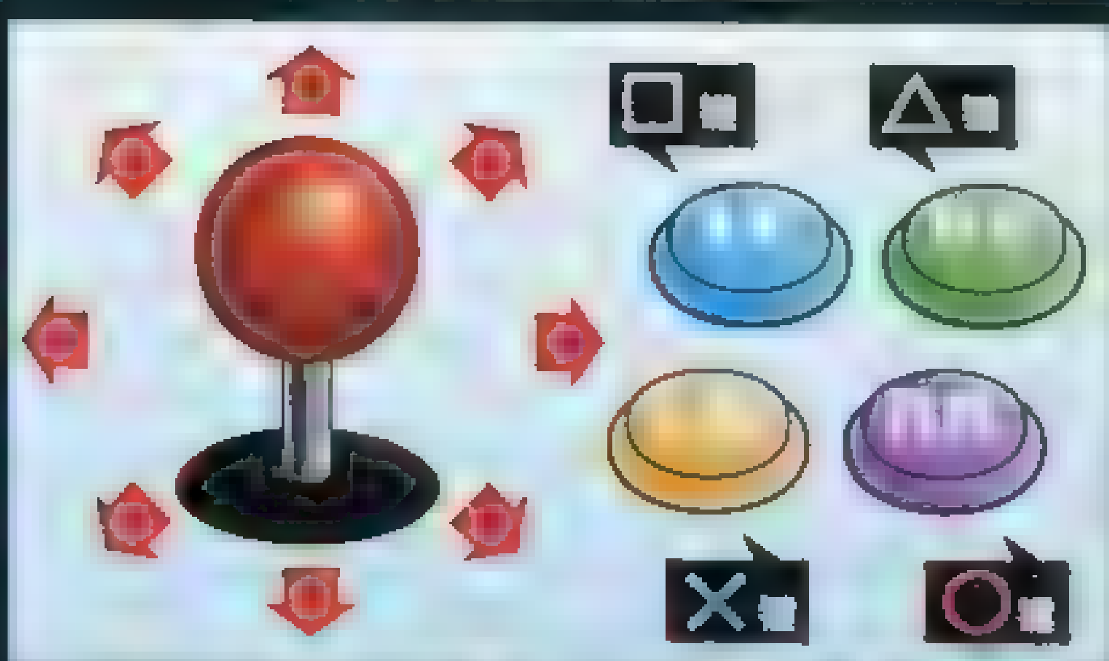


文 胜负师

3D格斗游戏界的翘楚“《铁拳》系列”终于在千呼万唤之下，推出了系列最新作《铁拳5》的PS2移植版。作为“《铁拳》系列”诞生十年的总结性作品，家用机版本秉承了南梦宫一贯120%的移植态度，加入了大量的原创要素，有着极高的耐玩度，而在系统方面也进行了比较多的修正与改良，无论平衡性还有爽快度，比起前作都有了较大的提高。由于《铁拳》在国内有着深厚的群众基础，因此极有可能因为《铁拳5》家用机版的推出，而再度掀起格斗热潮。不过当胜负师接手《铁拳5》攻略时却发了愁，这么一个博大精深的游戏究竟从何说起呢？《铁拳》每一作的攻略本都至少是三本UCG的厚度，我想还是一步步来，从基本系统慢慢讲起，力求让每个对《铁拳5》感兴趣的玩家在看过之后都能有所收获，至于各路“高达”（高手达人）就算是温故知新吧！

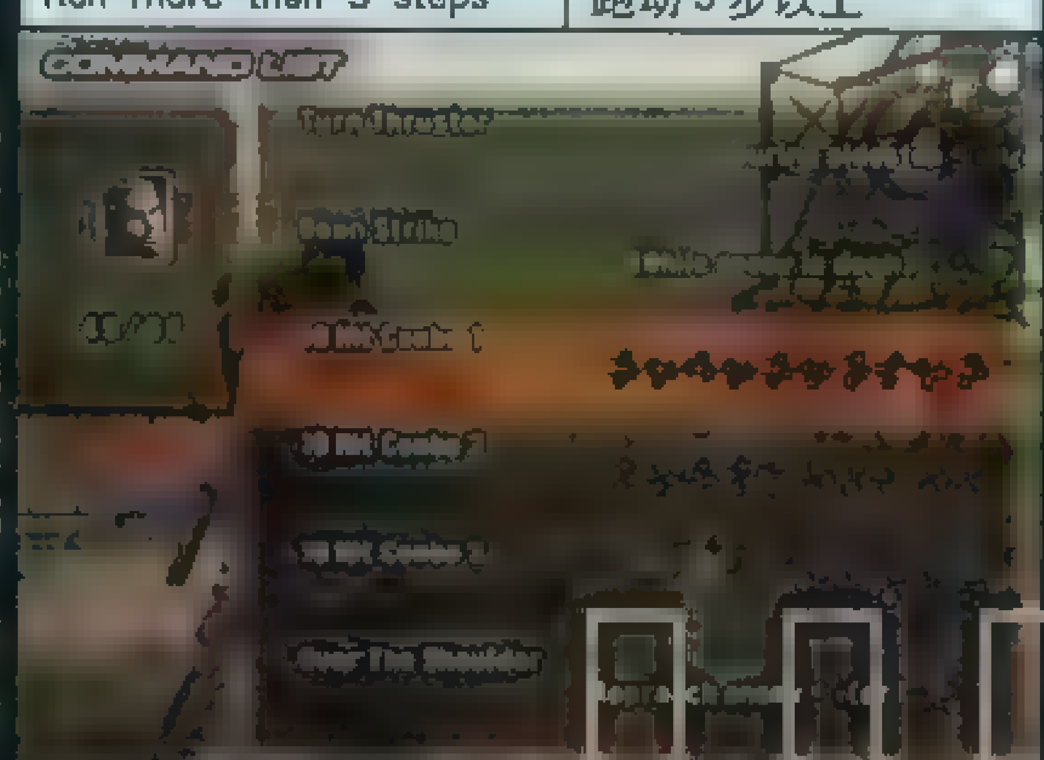
十年精髓融于一身，完全形态终极降临！

技表说明



“《铁拳》系列”的四键操作系统是极具特色的，上两键为拳、下两键为脚，且分为左拳、右拳、左脚、右脚，而非一般格斗游戏的轻、重攻击，这使招式指令的输入更为直观。不过《铁拳5》中的每个角色都有大量的固有招式，固有技少的有60多招，多的在150招以上，对于刚开始接触《铁拳5》的玩家来说，熟悉角色的出招以及招式性能应该是第一步，且不光是要熟悉自己使用角色的招式，在对战中熟悉对手的角色招式性能也是非常重要的，应该说对胜负起到了决定性的作用。家用机版《铁拳》比较体贴的一点是收录了所有角色的全技表，并有设定丰富的练习模式（PRACTICE）供玩家修行。但是技表中有不少的专业术语对于初上手的玩家来说比较陌生，因此在这里对技表中出现的一些内容进行必要的说明。由于日版技表中有大量中文，比较容易理解，这里只列出美版技表中的相关用语，其中部分名词会在下文中重点解说。

技表内容	说明
空心箭头	相应方向短按
实心箭头	相应方向长按
☆	方向回中
[ ]	括号内按键快速输入
Hold	按键按住
While crouching	蹲下状态中
While rising	从蹲下回复站立状态的途中
During sidestep	横移动中
During tackle	固定投技命中后
During xxx(招式名称)	在相应招式之后
During hit	命中或防御后（JF）
Approach enemy	接近对手时
Approach from right side	接近对手右侧时
Approach from left side	接近对手左侧时
Approach from behind	接近对手背面时
While down	倒地状态中
Facing down	脸朝下倒地
Facing up	脸朝上倒地
During Counter Hit	破招状态命中时
Must hit	必须命中
To cancel	用某个指令来取消
Back towards enemy	背对对手时
Time with enemy attack	对手攻击时
Time with enemy punch	对手用拳攻击时
Time with enemy kick	对手用脚攻击时
While enemy is guarding	对手防御时
Crouching enemy	对手蹲下时
While enemy is down	对手倒地时
Enemy on back	对手脸朝上倒地时
Enemy face down	对手脸朝下倒地时
Run more than 3 steps	跑动3步以上



CHECK 指令输入有效时间

需要另行说明的是，技巧指令的输入都有一个有效时间，这个有效时间一般都比较短，连续指令的输入速度是相当讲究的。一般来说，角色动作出现后再输入下一个指令就已经有些晚了，通常情况下是角色前一个动作的判定出现前输入下一个动作的指令，指令输入即可成功，从最基本的左右连拳，到指令复杂的10连技、连续投，输入规律基本上都是这样的。为避免误操作，把握这一特性非常重要。

注 文中的方向指令均以角色在左侧为例；“帧”为时间概念，1帧=1/60秒。

关于移动

《铁拳5》的移动操作并不复杂，但因为3D格斗比较突显空间的纵深感，所以还是有其特殊性。《铁拳5》的角色比例比较大，所以疾进、疾退这样的普遍操作在感觉上会区别于多数2D格斗游戏，移动结合招式性能，双方距离的把握会对实战起到至关重要的作用。



▲横移动与横向走动做的都是以对手为中心的圆周运动。

操作	行动	操作	行动
→	前进	↗长按	前方大跳
←	后退／站立防御	↓长按	下蹲
→→	疾进	↙	下蹲／蹲下防御
→→长按	跑动	↘	蹲下前进
←←	疾退	↑短按	横移动（画面内）
↑长按	垂直跳	↑↑长按	横向走动（画面内）
↖	向后跳跃	↓短按	横移动（画面外）
↗	前方小跳	↓↓长按	横向走动（画面外）

CHECK 横移动醒目



▲当对手使用直线系攻击时，横移动的闪避作用才能发挥出来。

在移动操作指令中需要特殊说明的是横移动。横移动可以理解为快速侧闪，与疾进、疾退一样，横移动可以迅速改变玩家与对手之间的空间位置，让战局向自己预想的方向发展。不过横移动的效果与《VF4》中的侧闪还是有很大差别的，单独使用横移动闪避对手攻击的效果并不太明显，回避一些直线的单发攻击或是一些多段的固有技（如：恶魔仁的罗刹门第3段），但《铁拳5》中存在大量有较大攻击范围的回旋类技巧，横移动的安全性有待考量。之前如果接触过《VF》的玩家，在“侧闪”概念上应该有所[illegible]。横移动[illegible]多的是用于[illegible]，一些具[illegible]横移动[illegible]角色在横移动后使[illegible]结合的战术能令对手防不胜防。

1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
www.plumbook.cn

关于跑动

在移动方面另一个需要特别说明的是跑动。使用跑动需要与对手有一定距离，（当对手摆好架势等着的时候就不要贸然行动）跑动后可以使用6种攻击动作，其中不包括角色特有的跑动系招式。6种全角色共通动作详见下列说明。因为《铁拳5》中存在很多吹飞型的技巧，一旦双方距离变远，跑动技巧就有其用武之地了。把握跑动性能，活用这些技巧也经常能起到左右战局的作用。

①前冲飞腿　跑动中LK

判定为中段，不需要很远的跑动距离便可使用，女性角色使用后会倒地。

②将对手扑倒　跑动3步以上

不能防御，扑倒后可以用双拳交替追打5下，部分角色有特殊的追加指令。

③前冲滑铲　跑动3步以上RK

判定为下段，使出后己方会倒地，命中后对手不能受身，双方位置会交换。

④双拳飞扑　跑动3步以上LP+RP

判定为中段，判定时间长，可令对手的防御崩坏，此后迅速攻击能让对手浮空。

⑤踩踏对手　跑动4步以上

倒地追加技，攻击力低，安定性高，对手横向翻滚时机掌握得当可回避。

⑥无敌撞击　跑动4步以上

防御不能，攻击力高，判定发生后无敌，且不能侧闪回避，跑动技中的王者。



对手倒地时为踩



对手未倒地时为撞

关于受身

所谓受身是指在受到攻击倒地的瞬间输入特定指令后，以最快速度起身，以避免对手倒地压制的一种特定系统。由于受身可以大幅缩短自身倒地后的不利时间，因此可以说是实战中需要熟练掌握的基本技巧。受身根据动作的不同可分为4种类型。各种起身方式的特点与操作各不相同。

①横转受身　任意拳脚键

拳键为向画面内侧翻滚，脚键为向画面外侧翻滚。由于受身过程中有无敌时间，所以算得上是最安定的受身方式。利用无敌时间虽然可以回避对手的单纯追打，但是无敌时间之后有一瞬间操作不能，可能会遭到对手特定招式的狙击。

②后转受身　←要素方向

着地后向后翻滚，可拉开与对手之间的距离。但是滚动过程中受到攻击会被浮空，而站起时会有较长的行动不能时间，如果对手预先判断出玩家的受身方式再追打，那就不妙了。另外，距离远了还要小心对手使用跑动后的各种攻击。

③鲤鱼打挺　→要素方向



脚靠近对手且脸朝上倒地时才能使用的受身方式。跃起时有攻击判定，只是攻击距离短，攻击力也很小，作为牵制技有时会有出其不意的效果。不过对手成功防御时，己方会出现不利局面，这一点还是要有所觉悟的。

④壁后受身　任意拳脚键

在撞墙壁后倒地瞬间输入指令，性能与横转受身相同。由于背靠墙壁，因此用横转以外的方式起身是相当危险的，有可能被连续追打。另外，侧面撞墙的情况由于位置关系，受身后可能会出现背向对手的情况，可要多加小心了。

CHECK　特殊受身方式醒目

除了上面谈到的这些受身方式，还有一些特殊的受身方式。部分角色的投技之后也可以受身，如李超狼的→→LK+RK、豹王的→←↙↓↘→LP、三岛家的头槌（→→LP+RP）等，受身后可减少不利时间或干脆减少一定伤害。被一些吹飞系的强力打击技命中时也有特别的受身动作，→或↘为鲤鱼打挺，↙为后转受身，因为与对手的距离比较远，要小心对手的跑动攻击。

当然，并不是所有的情况都可以受身，大多数的投技以及各角色特定的打击技，包括对手在空中连技中使用下压型的招式都是无法受身的，此时就需要运用起身技巧与对手展开周旋。起身与受身都是攻防转换中十分重要的环节，可别轻视了。

关于起身

《铁拳5》的起身系统绝对是值得大书一番的，情况的多样化出乎意料。全角色共通的起身方式共有4种，而起身攻击有5种，相互之间组合的话就会形成极为丰富的起身动作。应该说，掌握高效的起身方式，可以转守为攻，化不利为有利，避免被对手连续压制，而且还能创造反压制的机会。由此可见，起身称得上是一门学问了。谈及起身，那就要先说说倒地。角色倒地的方式按方向分可分为4类，不同的倒地方式在起身方面会有一定的差异，这一点需要特别留意。

倒地的种类

①脚靠近对手・脸朝上

最为常见的倒地状态，以下的起身方式与起身攻击情况完全适用，没有特别之处。



②脚靠近对手・脸朝下

在这种倒地状态应避免使用前转或后转，因为很可能会被对手攻击到背面造成重创。

③头靠近对手・脸朝上

前转、后转及原地起身时可能会被对手打到背面，但有起身攻击不受返技威胁的特性。

④头靠近对手・脸朝下

起身攻击的性能与第一种倒地状态相同，但发生速度比较慢，容易被对手压制。

起身方式

①原地起身　↑

起身动作比较快，利于防御，但不能使用起身攻击，之后优先考虑迅速输入，防下段。

③前转／后转　→／←

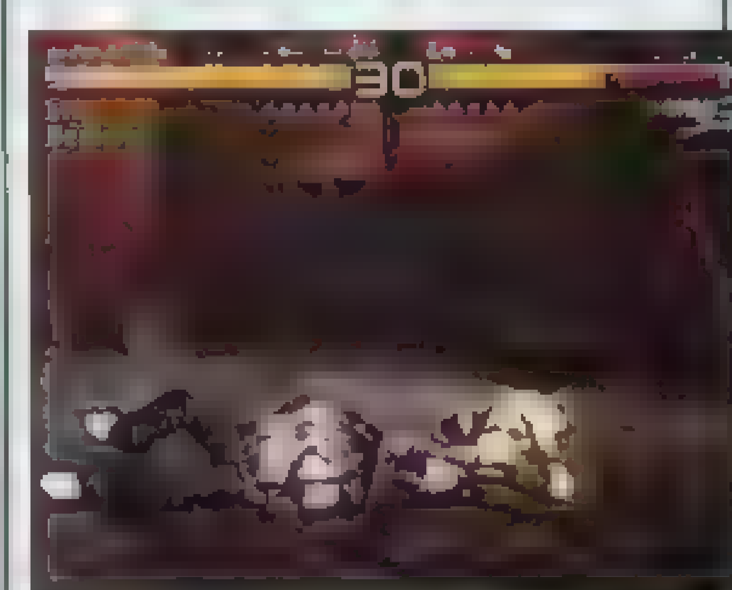
前后翻滚，虽可较大改变双方距离，但却不够安定，易被下段技或低位技命中。

②不起身　↓

一般在横转之后使用，可保持倒地状态，令一些压制攻击落空，之后便可从容反击。

④横转（内／外）LP／↓LP

横向翻滚，之后会自动起身，一般在中了投技之后使用，用以回避对手的直线系追打。



起身攻击

①起身中段脚　RK

CLEAN或COUNTER命中时对手倒地，其他情况命中时己方有少许有利时间，对手防御后可能会遭受反击。



②起身下段脚　LK

在第1和第4种倒地状态中命中，对手不会倒地；第2种命中为低位浮空状态；第4种命中为倒地。

③下段小蹬　↓LK／↓RK

第1种倒地状态独有的攻击方式，攻击力小，距离也比较短，但发生快，可牵制对手。

④双脚飞蹬　←LK+RK

第1种倒地状态独有，中段判定，可回避一些下段攻击，命中时对手倒地。

⑤双拳飞扑
前转或后转中LP+RP

与跑动中的双拳飞扑性能相同，有破防效果，注意后转后的飞扑如扑空会有很长的不利时间，



角色译名对照1　罗杰Jr＝ROGER Jr　安娜＝ANNA　白头山＝BAEK　恶魔仁＝DEVIL JIN　严龙＝GANRYU　王椋雷＝WANG　布鲁斯＝BRUCE　熊＝KUMA　熊猫＝PANDA　马杜克＝MARDUK　洛＝LAW　花郎＝HWOARANG　豹王＝KING　雷文＝RAVEN　风间飞鸟＝ASUKA　冯威＝FENG　克里斯蒂＝CHRISTIE

防御与硬直

“《铁拳》系列”因为3D-FTG的特性，在防御方面强调的是上、中、下三段判定的对应防守。“**上中段技需要站防，下段技需要蹲防，投技不能防御**”可谓是现代格斗游戏的铁则。（3D格斗中还要加一上条“背面不能防御”。）不过《铁拳5》沿用了上中段自动防御的系统，也就是在方向居中的情况下，可自动防御上中段攻击，其后的连续攻击还是需要拉后防御。自动防御的优点在于玩家不会因为防御时必须拉后而改变双方的位置。不过下段防御还是需要规规矩矩地输入方向↙，所以自动防御并不会降低游戏的战略性，反而会利于距离的精确把握。

CHECK 拉后防御失效？

《铁拳》中有防御不能技存在，它们大都攻击力巨大，但起招动作缓慢，很难命中对手。不过少量威力不大但速度较快的防御不能技还是有实用价值的，对于上段防御不能技，蹲下回避即可，中、下段防御不能技就只能疾退回避、侧闪或是以攻击中断其攻击动作了。**需要指出的是，在战斗中有时会出现其他拉后却防不住的情况，事实上这多半是无意识疾退造成的，**特别是《铁拳5》这种很讲究位置与距离控制的FTG，疾进与疾退的操作有时会成为习惯，所以要小心出现误操作。

谈到防御就不免说到硬直，硬直是指在进行任意操作后产生的一定时间不接受操作指令的状态。硬直状态也分为数种，通常所说的硬直一般是说收招动作所产生的破绽，小技的硬直比较小，强力技巧在落空时会出现长时间的硬直，此时由于不能防御，可能会出现任人鱼肉的场面。不过这可不是说就不能使用大技了，结合防御那就会出现防御硬直，因为相互之间会弹开一定的距离，除非是硬直很长的招式，或



是动作会被防御中止的打击技（比如三岛家的奈落↓↘→RK），在蹲着状态才会遭到特定技巧的反击，这其实涉及的是一个“确认”的复杂概念，这里就先点到为止吧。被攻击时的受创硬直种类比较多，我们会在“体势”一节中详细说明。

Counter & Clean

COUNTER直译为反击，但“破招”这个说法在格斗游戏中更为适合。COUNTER是指以打击技在对手打击技的发生时间内命中对手后所出现的状态，COUNTER命中后会出现攻击力上升、对手受创硬直变长、出现特殊受创体势等情况。攻击力上升幅度为20%以下，单发强力技的伤害值增加较为明显，硬直时间变长可以使一些特定的固有技无法中途防御，而特殊体势在下面会谈到，硬直与体势的变化应该说是COUNTER状态最值得研究的内容，因为这样就可以组织起COUNTER时特有的连续技，通常都能够大幅削减对手体力，甚至起到一发逆转的效果，对于CONTER效果的熟悉有利于把握稍纵即逝的连技机会，各位可以在练习模式中打开COUNTER HIT的选项，自行测试，可能会有意想不到的收获。



CLEAN概念是“《铁拳》系列”的传统了，CLEAN效果只针对少量招式，通常是突进类的单发技，比如尼娜的双掌破（→→LP+RP）、保罗的崩拳（↓↘→RP）等等。CLEAN是指同一招式因其着力点和命中部位的不同而产生不同攻击力的现象，CLEAN发生时招式攻击力上升50%，有些招式还会出现大特写，吹飞效果也会更加明显。CLEAN效果一般是因距离而产生的，埋身战时更容易诱发招式的CLEAN特性。另外，很多角色的→LP或→RP与站立LP或RP的动作相同，但是推前方向出拳的攻击力会大那么一点点，不知道这能不能算在CLEAN效果的范畴之内。

CHECK 连续技威力加成探讨

注意，COUNTER的攻击力加成只是针对第一击的，其后的连续技威力不会受到影响，另外，使用投技不会有COUNTER或被COUNTER的情况出现。若COUNTER与CLEAN效果同时出现，攻击力的加成是可以叠加的，最高可达原攻击力的180%以上。

投技与拆投

投技具有防御不能的特性，是打破僵局的利器，具有强力投技的角色在近战中对于对手来说有一定威慑力，战术的制定也会不同。《铁拳5》的投技种类异常丰富，新加入的远距离投在对手出现破绽时或中距离拉锯战时有了更多的选择。而拆投方面不再是简单地将对手推开，而是新增了很多拆投动作，在成功拆投之后，多数情况会对拆投方有利，有时更是可以以特定招式反击产生令人惊异的逆转效果。

投技种类及拆法

①普通投

所有角色均有左投（LP+LK）和右投（RP+RK）两种普通投，全员发生时间均为12帧。拆投方式为左投按LP拆，右投按RP拆，拆投的有效时间是投技命中后的15帧之内。

②远距离投

在普通投基础上输入方向→，可大大增加投技距离。不过因为角色之间有体型差异，所以距离和发生时间会有些区别。拆投的方法与普通投相同，也需在15帧内输入。

③侧面投

使用普通投、远距离投、指令投命中对手侧面时即为侧面投。拆投方法是左侧投按LP，右侧投按RP，拆投的有效时间是投技命中后的10帧之内，时间比较短。

④背面投

普通投、远距离投、指令投命中对手背面时即为背面投。背面投的伤害值会高于一般的投技，而且有不能拆解的特点。不过能够成功使用背面投的机会非常少。





⑤指令投

各角色均有一些需要输入固定指令才能使出的投技，这些投技的发生与拆投帧数和拆投方法并不固定，一般来说，只含左侧按键的投技按LP拆投，只含右侧按键的投技按RP拆投，含两侧按键的投技按LP+RP拆投，不过一些特殊投技、连投或关节技中可能会有例外，有机会再详细解说。

⑥下段投

上投技判定为上段防御不能，蹲下即能回避。而对付蹲下状态对手的专用投技便称之为下段投。下段投只有少数角色才有，发生与拆解帧数均为15帧，拆投方法与普通投相同。

⑦倒地投

对倒地状态的对手施加的投技，与下段投一样，是只有部分角色才拥有的特殊投技。倒地投发生速度一般，按任意拳键都可以拆解，但拆投有效时间仅5帧，非常严格。

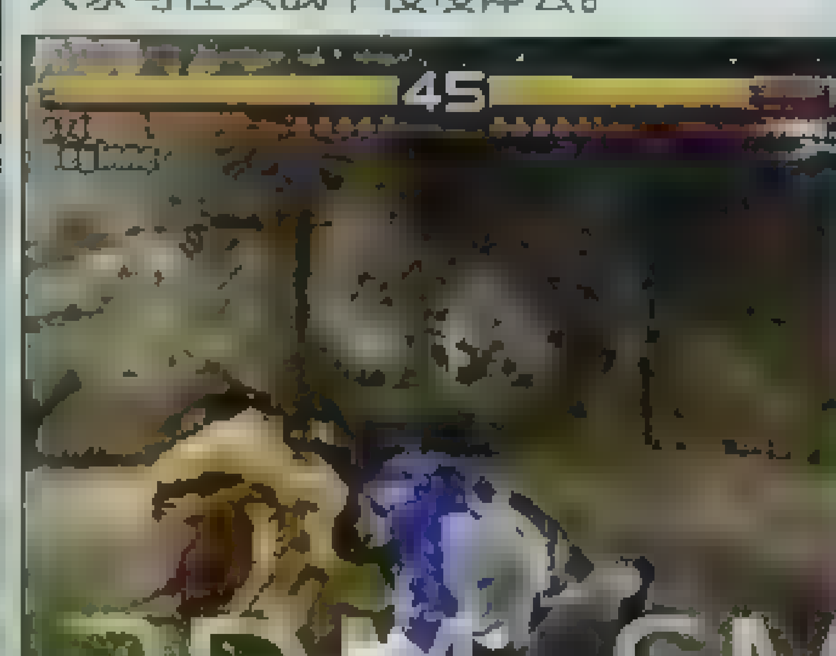
⑧空中投

只有豹王和马杜克才拥有的投技。可对处于空中的对手施以投技，投技的威力比较小，主要用于空中连续技的收尾，空中投与背面投一样，无法拆投。

CHECK 拆投是惟一对策？

虽然拆投可以化解对手攻击，打击对手信心，不过，《铁拳》的拆投与《VF》不同，不能一口气输入多种拆投方式来增加拆投成功率，但就算在限定时间内输入指令，也依然只有1/3的成功几率，（LP/RP，LP+RP）对于拆投苦手的玩家来说，这种成功率不会高于买福利彩票。（汗！）以发生快或有上段回避效果的打击技来攻击无防备的投技状态，或以疾退脱离对手的投技范围，攻击对手的投技失败动作，都是可行的应对策略。值得注意的是蹲下攻击在判定出现前，对上段投技没有回避效果，所以有时就会出现蹲着也被上段投技命中的局面。

投技攻防的实际情况十分复杂，大家可在实战中慢慢体会。



▲雷武龙“大哥身手了得，请受小弟一拜！”冯威“都是自家兄弟，何必如此多礼！”

角色译名对照2 艾迪＝EDDY 保罗＝PAUL 杰克－5＝JACK-5 雷武龙＝LEI 尼娜＝NINA 史蒂夫＝STEVE 凌晓雨＝XIAOYU 三岛一八＝KAZUYA 三岛平八＝HEIHACHI 三岛仁八＝JINPACHI 风间仁＝JIN 李超狼＝LEE 朱莉娅＝JULIA 吉光＝YOSHIMITSU 布莱恩＝BRYAN 木头人＝MOKUJIN

架构与体势

所谓架构是各角色武术流派中独有的动作与姿态，比如凌晓雨的凤凰构、洛的龙构、雷武龙的五形拳加醉八仙、吉光的万字流忍法等都是各具特色。还有不少角色在背向、倒地状态中有与众不同的攻击方式，这些都可以称之为架构。架构中一般不能防御，但因为丰富的变化所以具有一定的欺骗性。架构可理解为可以形成多种派生技巧的特殊动作，这样的话，上级者专修的"步法"也可以划入广义架构的范畴。像三岛家著名的"风神步"，保罗、尼娜等角色利用侧移形成的"崩拳步"都是集多重变化、实用性和美感于一身的强力技巧，与基本架构有着异曲同工之妙。对架构派生技性能的了解对于攻防双方都会起到举足轻重的作用。



如果说架构是攻击时的特殊姿态，那么体势就是防御和受伤时的特别状态。防御体势只有普通防御和防御崩坏两种，在防御崩坏时，防御硬直时间会大幅增加，防御崩坏中被打击技命中即为浮空状态，但如在防御崩坏中使用横移动，就可以减少硬直时间。被攻击时出现的受创体势就要丰富得多了，除了保持站姿或蹲姿以及倒地之外，还有多种特殊的受创体势，当对手出现这些体势时就应该抓住机会暴打，而自己出现这些体势时会非常不利，除了设法回复外，就祈祷对手的摇杆手柄突然失灵吧……汗

①后仰

蹲下状态中被一些上勾型的技巧命中，比较容易出现后仰的体势，这个体势也有比较长的硬直时间，但只要按含有↓要素的方向键就可以顺势倒地，可以避免受到强力技巧的追击。当然，如果遇到具有强力倒地追加的角色，依然有可能遭受不小的损伤。

②坐在地上



比较特别的一种，只有冯威的招式才会诱发的体势。坐在地上的无防备时间也不短，如不回复很可能被浮空。不过这种体势发生时只要尽快按任意键，就会使出横转受身的动作，性能方面也基本相同，可以切实回避对手的连续技追打。

③单膝跪地

一八的→RK和李超狼的LK LK第二下命中蹲下的对手就会出现这种体势，虽然对手的硬直时间理论上可以追打，但由于双方距离较远，追打手段不多，一八可用六腑闪烁脚（↘LP RK）打浮空，李超狼就没什么有效的攻击手段了。

④捂住腹部



COUNTER状态中，被一些中段打击技命中时比较容易出现的体势。一八的魔神拳（站立途中RP）算是代表技之一（不必COUNTER）。出现此体势时瞬间推方向→，可以立即回复。未回复时，如第一时间攻方发动进攻将等同于打到站立状态的对手，（投技有效）其后会慢慢倒地。

⑤崩坏



根据命中部位的不同会分为头崩、腹崩、足崩三类，崩坏是不利体势中最危险的一种，因为在倒地之前完全不能回复。头崩的情况类似捂住腹部，发生初期视为站立状态。崩坏体势中对手可以从容地使用连技，还是等着了地再说吧。

TIPS 另外还有一些半倒地和撞墙后的慢倒地体势，这些状况下也都无法在完全倒地前回复，高效的追打方式有待玩家开发。

关于返技

返技是从《铁拳2》开始便引入的系统，其作用是能够将对手的上、中段打击技化解，并能直接对对手造成伤害，有点像中国武术中所说的"借力打力"。返技只有保罗、尼娜、安娜、风间飞鸟、恶魔仁等少数角色才拥有，不过因为返技具有的特殊性能，使用或面对这些角色时是必须将返技要素考虑在内的。返技的操作为←LP+LK或←RP+RK，返技的有效时间在12帧左右，也就是说输入时机过早会出现失败动作，反而会被对手打个正着，输入晚了倒还安定，一般会处于防御状态。返技的动作会与对手攻击的四肢相对应，返击的攻击力也不是完全固定的，与被返招式的攻击力大小有一定关系。特别提一下豹王，他的左返只能返左脚系招式，右返只能返右拳和右脚系招式，返技的使用难度比其他角色高出了许多。

需要指出的是，并不是所有的上、中段打击技都可以返掉的，主要是一些特殊部位的攻击，如肘、膝、肩系的打击技都是返技不能的，这也是为了限制返技的性能。但返技依然是能够改变不利局面，反守为攻的一个强力手段。

CHECK 反返技！

要对抗擅用返技的对手，除了多改变攻击节奏外，还有一种"反返技"的高位技巧可供使用。反返技的操作方法是，左侧拳脚被返按→LP+LK，右侧拳脚被返按→RP+RK。其中例外的是保罗的崩拳↓↘→RP和洛的↙LP+RP，反返技指令为↗RP+RK。双手系攻击以招式本身为基准，左右会有一定差异。反返技成功时会推开对手或发动逆反击，之后如果是右脚系反返成功，那么己方有利，其余情况则是势均力敌状态。反返技的攻击力比较小，约为返技威力的一半。

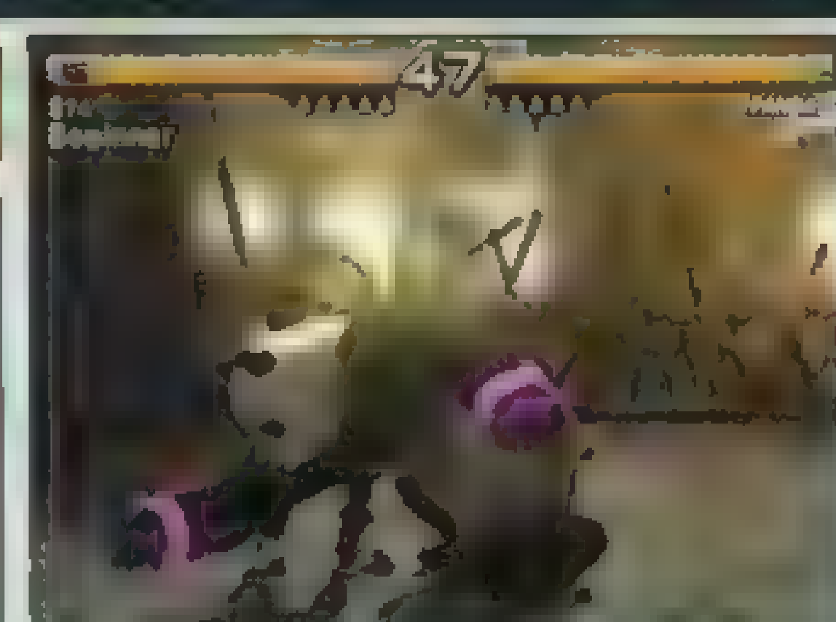
由于反返技输入的有效时间非常短，大约只有5帧，所以一般需要提前输入才能起到防止对手使用返技的作用。在使用单发强力技突袭对手，而对手恰好是会使用返技的角色时，那就得多长个心眼，多输入个反返技指令，养成这样的习惯绝对是有益无害的。



关于裁技

裁技与返技同属于化解对手打击技的手段，但裁技的特性是破坏对手的体势，令其出现破绽，而不是直接对对手造成伤害，之后的追打需要使用裁技一方另行输入指令，这和中国武术中所说的"四两拨千斤"有相似之处。上、中段的裁技与返技一样，属于少数角色特有的技巧，出招指令各有不同，性能也有较大差异，（比如史蒂夫的RP←就只能裁拳系攻击）具体请参看游戏中的技表。一般这类裁技之后会有固定的追打方式，这些追加技的输入要求比较严格，如果在限定时间外输入，要么不能追打，要么被对手防御住，错失反击机会。这就需要玩家有提前输入追加指令的意识，这样裁技才能发挥功效。部分角色还有些比较特殊的裁技，比如风间仁的受流（←LP+LK或←RP+RK）就是个特例，受流成功之后可减少自身的防御硬直时间，并能视对手招式的硬直进行反击，反击的手段并不唯一。

CHECK 下段裁醒目



比起上、中段裁，更需要详细说明的还是全角色共通的下段裁。下段裁的指令很简单，是**在对手下段打击技或特殊中段技命中瞬间输入方向↘**。（特殊中段技是指可以蹲防的中段技，如蹲下LP等）下段裁发生时间极快，仅为1帧，动作持续时间也不长，约为8帧。被下段裁命中的对手如使用的是左侧拳脚，那么就会向身体左侧跌个踉跄，右侧拳脚则向右踉跄，此时被裁方会被视为蹲下状态，可以使用一些中段浮空技进行追打。注意，下段裁化解拳技时，有利时间为16帧；裁掉脚技时，有利时间为18帧。18帧的时间已经可以使出不少十分强力的浮空技了，如能以强力的下段裁连续技重创对手，那么就可以令对手有所顾忌，限制其频繁使用下段牵制技或踏血，在对局终盘时说不定还会有意想不到的逆转效果哦！

TIPS 由于没有所谓的"反裁技"存在，因此裁技的可靠程度相当高，实战中，裁技的运用十分广泛，可以说是中、上级者的一门必修课。

三岛仁八的动画 各角色的CG动画只要通过故事模式就可以在剧场模式中随时欣赏了，不过最终BOSS三岛仁八的动画，只要选任意角色在故事模式中被仁八打败且不接关，那么在GAME OVER后就能够开启仁八的相关动画了。

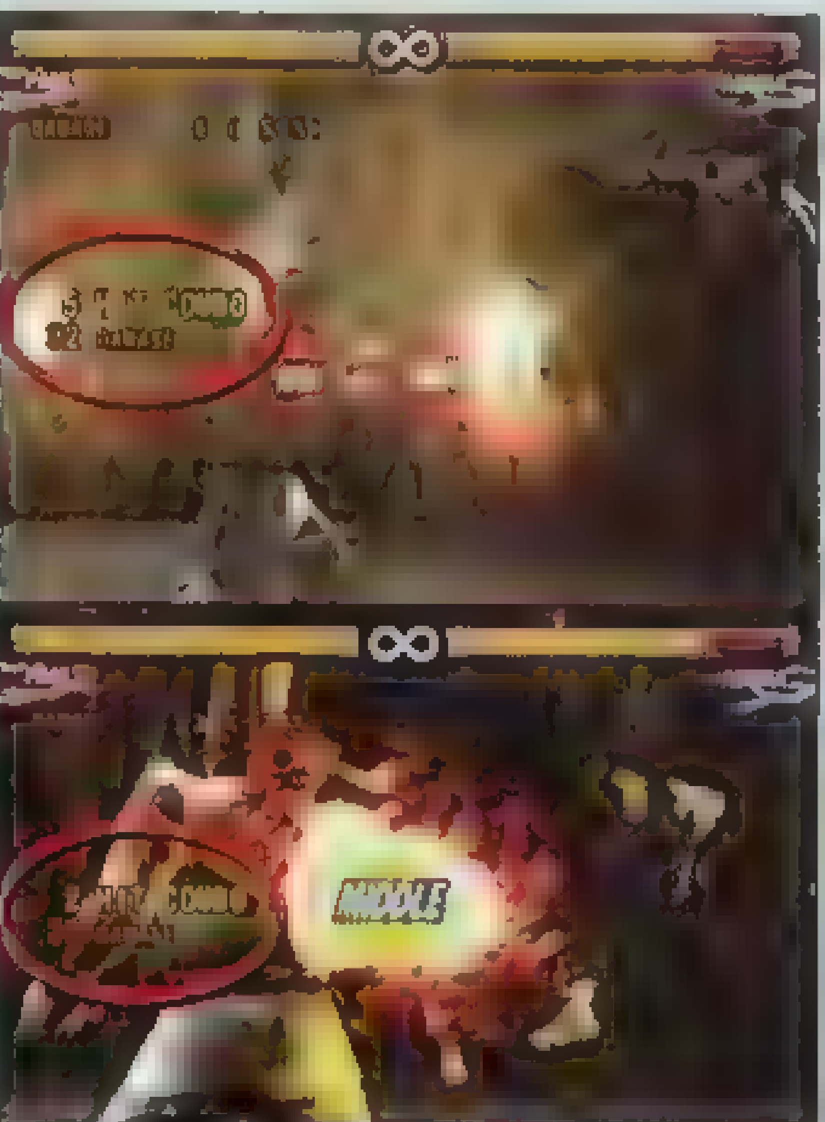
连续技构成

终于讲到大家最关心的连续技了，所谓连续技是指在第一击命中之后便无法再防御或破解的连续攻击，如果说系统是FTG的躯体，那么连续技便是其灵魂。《铁拳》系列的连续技一直以爽快、变化丰富、组合自由度高而著称，可以说是3D格斗连技中的典范。在每个角色的招式中都存在着一些可以将对手打向空中的招式，这些招式即称之为“浮空技”，被浮空的对手在空中是处于防御不能状态的，在落地之前只能任人鱼肉。

《铁拳5》连续技的构成会受到诸多要素的影响，不同情况就需要选择不同的招式构成成连续技，这样才能够使连技更为高效，命中率也会更高。比如大体形角色连技、侧面连技、背向连技、COUNTER连技、特殊体势连技、墙壁连技等，都是值得一一探讨的，我们暂时不考虑这些复杂的情况，这里会先为大家推荐一些正常状态下的空中连续技。当然，这些连技也只是初、中级者向的，绝对不是什么“最强”连续技，只是列举了一些连续技的构成方式，像低位打起的连续技、变换架构的连续技、受身不能的连续技等。希望各位玩家能够举一反三，开发出更为强力、更加华丽的连技来。

CHECK 连击数越多越好？

因为重力关系，空中连击在没有受到墙壁影响时，浮空后最多能打七八下，所以在研究连续技时，高效多段命中是很重要的。不过并不是说多打几下就一定实惠，因为空中连续技是有攻击力修正的，具体规律为**浮空技之后的第1击为招式攻击力的70%，从第2击开始均为50%**。也就是说用威力较小的招式打上三五下，可能还及不上强力单发技一击的威力。所以，浮空后第1击招式的选择也很重要。



▲在空中点4拳的攻击力还不如在空中一记崩拳的威力大。

全角色空中连续技推荐

罗杰 Jr	浮空技>→ RP>→ RK LK RP
	高浮空技>↗LK LK>↓LK+RK RP
安娜	浮空技>→ RP>↘LP>→→LK RK LK
	浮空技>→ RP>↘LP>9LP LK LK+RK
	浮空技>→ RP>↘LP>→LP RP LP RP RK
白头山	浮空技>LK+RK →>☆ RP>LK+RK →>LP+RP RK
恶魔仁	浮空技>←→ RP LP RP>↘RK RK
	低浮空技>LP+RK RP>↘RK RK
严龙	浮空技>↘RK LP>↘RK LP>LP+RP>→ RP
	高浮空技>→ RK>↘LP RK LP>LP+RP>→ RP
王椋雷	浮空技>← RP LP>← RP LP>↓ RP LP+RP
	浮空技>← RP LP>← RP LP>↘LP LP
布鲁斯	浮空技>← RK LK>LP>← RK LK RK
	浮空技>←→ LK>LP>← RK LK RK
熊 & 熊猫	浮空技→ RP>↗LK RK LP+LK
	→→ RP>↗LP+RP>↗LK RK LP+RP
马杜克	低浮空技>LP>↘LK LP>→ RP LP
	高浮空技>↘LK LP>↘LK LP>→ RP+RK
洛	浮空技>→ RP>↗RK LK
	浮空技>→ RP × 3>→→ RP LP LK
花郎	左构浮空技>RP RK RP>→ LK>↗LK RK LK
	右构浮空技>→LK>LK+RK>RP>→LK>↗LK RK LK
豹王	浮空技>→ RP RP>→ LP>LP+RP LP
	浮空技>→ RP RP>↓ LP+LK RP LP LK RK
雷文	浮空技>↗RK>LP>← RP RP LK
	浮空技>→→ LK>LP>← RP RP LK
风间飞鸟	浮空技>↗LK>LP>LP RP LK
	浮空技>← RP LP LK>→ LP+RP
	低浮空技>LP+RK>LP RP LK
冯威	浮空技>↘LP>↘LP>↘LP>→ LP+RP
	浮空技>↘LP → RP LP>↙LP+RP RP>↓ LK
克里斯蒂	低浮空技>→ LP>→ LP RP RK RK
	高浮空技>→ LP RP>→ LP RP RK RK
保罗	浮空技>← LK>→ LP RP>↓ LP+RP
	浮空技>← LK>→ LP RP>→ LP>→→ RP LP
	浮空技>← LK>RP>→→>↓ RK RP LP+RP
杰克 -5	浮空技>→ RP>→ RP>→ RP>→ LP+RP RP
雷武龙	浮空技> → RP>→ RP>LP+RP LP+RP
尼娜	浮空技>↗RK>LP RP>↘LK LP RP → LP+RP
	浮空技>↗RK>↘LP>↘LK RP LK
	浮空技>↗LK>↓ RK LP>→→>↓ RK LP>↗LP
史蒂夫	浮空技>→ RP LP>←拉住 LP LP LP RP
	浮空技>→ RP LP>→ RP LP>←拉住 LP LK+RK RP
凌晓雨	浮空技>↘LP>RP>RP>RP>RP>RK
	浮空技>↘LP>RP>RP LP>→→ LP+RP LP+RP
三岛一八	近浮空技>↘LK>← RP RK LP
	远浮空技>→ LP>← RP RK LP
三岛平八	浮空技>→↓↘RK RK ☆ RK>↓↘→ RP
	浮空技>↘LP LP>→ LP ← RP LP
风间仁	浮空技>←→ RP LP>→ LP>↙RP RP LK
李超狼	浮空技>LP RP→☆>LP RP→☆>LP RP→☆>LK RK
	浮空技>RK>← LP LP →☆>LP RP →☆>LK RK
朱莉娅	浮空技>→→ LP>↘RK RP ←→ LP
	高浮空技>→ [LK LP]>↘RK RP ←→ LP
吉光	浮空技>→ LP>← LP LP LP LP>→ LP>→ LK+RK
	浮空技>← LP LP LP>← LP LP LP LP>→ LK+RK
布莱恩	浮空技>↙RP>→ LP>LK LK RK
	高浮空技>↓☆ LK>↙RP>→ LP>→→ RP

场地与墙壁

《铁拳5》在制作前期过程中就已经谈及，本作的场地会根据玩家对于前作的一些意见进行改良。首先是经典的无限场地回归，虽然数量只有三个半（FINAL STAGE 2与FINAL STAGE相差无几），但场地也因此变得更多样化。本作中去除了《铁拳4》部分场地复杂的地形高低差效果，有边界场地的形状也更像是封闭式的擂台，平地战斗去除了地形产生的偶然性，玩家只需考虑墙壁带来的影响，而壁际攻防也是对战中不容忽视的大问题。简单来说，背靠墙壁时行动会受到限制，靠墙一方的防御、判断和反击难度均会有所增加，另外圆形和八边形场地比较容易出现侧面撞墙的情况，四边形场地主要是要注意在角落处靠墙一方会非常不利，可以说是“生死角”。背靠墙壁时输入 可使出蹬墙三角攻击，不过这一招除了耍酷之外，没有太多实用价值。

圆形场地
DRAGON'S NEST
WATERFALL
四边形场地
BURNING TEMPLE
CITY AT SUNSET
SECRET GARDEN
CATHEDRAL
ACID RAIN
HELL'S GATE
八边形场地
URBAN JUNGLE
PIRATE'S COVE
THE FINAL FRONTIER
POOLSIDE
无限场地
MOONLIT WILDERNESS
POLAR PARADISE
FINAL STAGE
FINAL STAGE 2

把对手打得撞到墙上会追加轻微的伤害，并且撞墙之后会出现5种不同程度的硬直状态，在这些状态中可以采用不同的手段进行追打。《铁拳5》里的撞墙倒下速度比《铁拳4》快了不少，而且侧面撞墙的无限连技也因为墙壁系统的修正而难以实现，不过因为撞墙后不能像《铁拳4》那样受身，只有在倒地后才能横转受身，所以只要墙壁追打运用得当，依然能够取得丰厚的收益。当然，对于这些撞墙状态的特性了如指掌是大前提。

①轻撞墙

被吹飞攻击、空中连技打至墙上后出现的状态，特点是除了撞墙时增加伤害外，不利硬数上没什么效果，被墙追打，应考虑利用对手起身进行压制。

②中撞墙

被浮空技直接打上墙后的状态，特点是会从高处慢慢滑落，但在较低位置时受攻击的判定会消失，但只要在第一时间出手，也可进行多段追打。

③重撞墙

背靠墙壁时被吹飞技或突进技命中后体势完全崩坏，长时间处于无防备状态，此时可以选择丰富的追打手段，组织起强力暴血的墙壁连技。

④正面撞墙

在背向状态中被打向墙壁或是被一些特定的投技推向墙壁时出现的状态，以体势崩坏来说应等同于重撞墙，但受攻击的判定消失比较快，追打从速。



▲这么撞墙还真够惨的。

⑤侧面撞墙

空中连技之后有可能出现的状态，缓慢倒地类似于中撞墙，但因位置关系，并不比轻撞墙好容易追打，不过受身可能出现背向的特点可以利用。



▲侧面撞墙的无限连没有了。

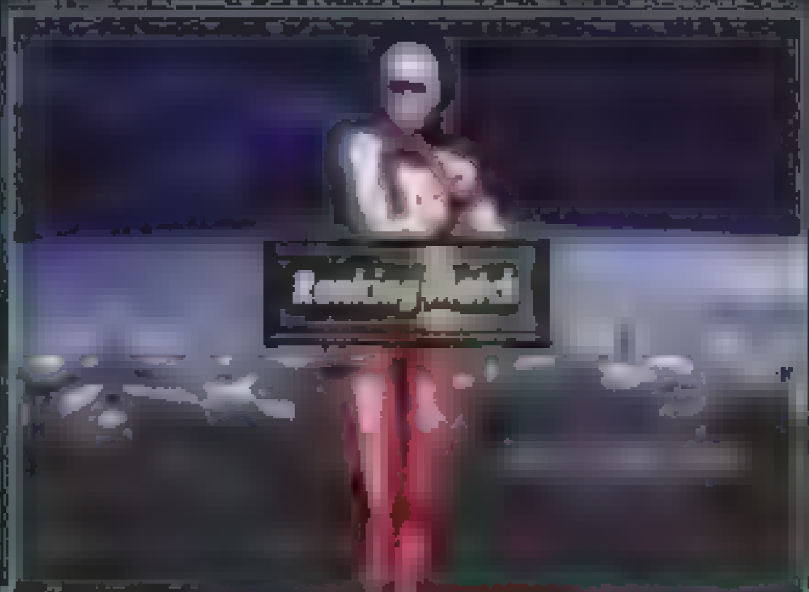
服装的选择 一般角色至少有2种服装可供选择，按键为1P，按键为2P，对角色有隐藏服装，那么LP为3P服装，RP为4P服装。凌晓雨的服装最多，共有5套，按任意L、R键选人即为学生装。另外，隐藏服装不能装备道具或换颜色。

www.aiimgbook.cn DMGMV

段位系统

之前我们介绍过，在《铁拳5》的街机版中加入了磁卡系统，可以记录玩家的个性化资料，并会根据玩家的对战成绩评定段位以及称号。《铁拳5》的段位系统与《VF4》有比较大的区别，并不是以净胜利数决定升降级的，而采用了经验值系统。从“入门生”到“一级”是不会出现降级的，基本上胜四局所积累的经验值就可以使段位上升一个等级。从初段开始，与同段位或相近段位的对手对战，就会出现胜取得经验值、负扣除经验值的情况，扣除数额





到一定量就会出现降级的情况。基本上说，与自己段位越接近的对手对战，经验值变化也就越大。不过经验值是一个玩家看不到的隐藏数值，所以具体的增加和扣除量估计只能等官方来公布了。《铁拳5》的最高段位是“铁拳王”，其后不会再升段，但却会降段，这与《VF4》最高称号终身不变的情况是不同的。

段位系统在PS2移植版中也完整地保留了下来。由于使用的是记忆卡而非磁卡，所以并不能实现通信功能，但一张记忆卡就能记录所有角色的段位及道具变化，不会有角色数量的限制，玩家的ID也可以随时更改，不过不同角色之间的段位是独立的，不能相互交换或继承。在PS2版中虽然可以使用两张记忆卡实现双ID对战，但似乎并不能用双记忆卡来作弊，达到快速升段的目的，升段的途径也就只有街机模式了。PS2版《铁拳5》的街机模式制造成了一个虚拟的街机对战环境，与虚拟对手连续对战就能使自身段位发生变化。在每次出现胜利姿势时，都可以选择3个对手，对手的段位和选用角色会显示出来，为赢得更多的经验值，自然是要尽量选择与自己段位接近的选手对战，如能一直与自己同段位的人对战，那么理论上只要连胜100场就能升至最高称号。

日美版段位对照表

日版段位	美版段位
铁拳王	Tekken Lord（铁拳王）
斗神	Deity（神人）
雷神	Conqueror（征服者）
风神	Warlord（战神）
罗刹	Sage（贤者）
修罗	Legend（伟人）
拳圣	Champion（冠军）
拳豪	Virtuoso（巨匠）
拳达	Master（大师）
皆传	Expert（专家）
师范	Shihan（师范）
四段～五段	4th dan～5th dan
初段～三段	1st dan～3rd dan
九级～一级	9th kyu～1st kyu
入门生	Beginner（初学者）

CHECK 铁拳王速成班

虽说只是理论，但是PS2版的确是有快速升级的妙法。首先要练熟几套自己使用角色的连续技，然后将对战局数调至1局，接着就开始练级吧！只要出现自己濒死时就立即按START暂停，退出对战，然后再进入，这种情况自身经验值是不会发生变化的，而且可避免扣减经验值。一般来说，以上面这种方法练出一个“铁拳王”花不了三小时。可见家用机版的段位多少有些“浮云”，练就一身真功夫的初学者也比只会打电脑的“铁拳王”实在得多。

系统补充



①JF

JUST FRAME的缩写，是一种出招时特殊的输入技巧，在前作中加入后曾经引发强烈讨论。所谓JF，就是在指令中精确到1帧的操作，这样可以使某些招式发生变化。变化包括追加攻击，比如保罗的龙王霹雳掌（↓RK RP LP+RP）；动作改变，例如保罗的万圣龙炮拳（· ·RP LP）等。JF技发动后，不光是攻击力增加，判定也会加强，被防住也不会出现破绽。从这一特点扩展开来，除了固定的JF技以外，一些需要最速输入的技巧也可以算是广义的JF技。比如一八的风神拳被防住会有10帧的破绽，但如果是最速风神拳，不仅攻击力略有上升，对手防住也会被弹开而无法反击。事实上，《铁拳5》中JF技已经大幅削弱，修改或是直接去掉了一些霸道的JF技，如风仁间的防御不能罗刹门和熊的防御不能横拍掌等等。不过作为上级输入技巧，掌握自己使用角色的JF技绝对是有益无害的。（至少可以耍帅吧？）

②气合

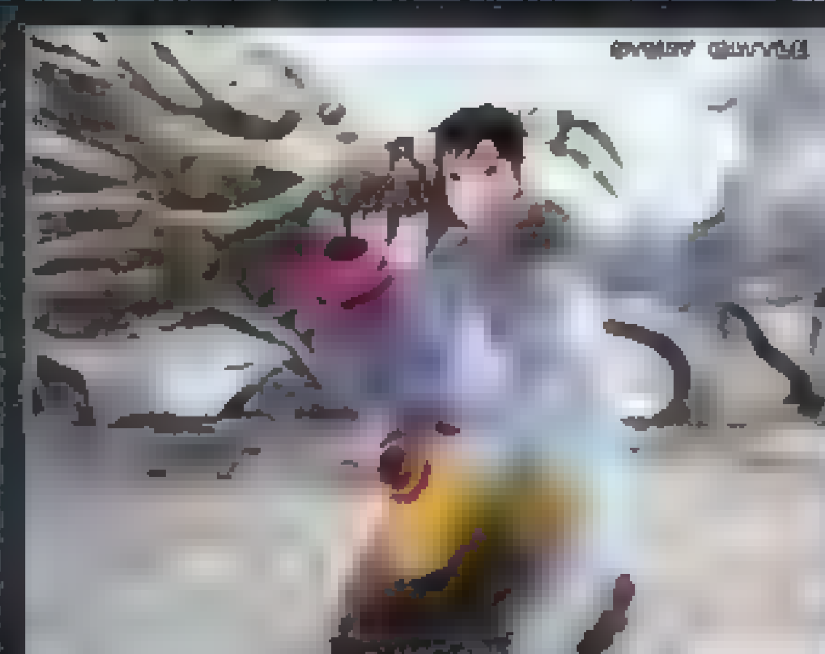


特殊动作“气合”是一个比较容易被忽视的系统，操作方法是拳脚四键同时按。气合发动后双拳冒红光，之后的打击技带COUNTER效果，不过气合的持续时间很短，不到3秒，中途防御或受到攻击，效果就会消失，且气合发动时处于无防备状态，在对手被吹飞之后发动才是最佳时机。不过这时应该是追打、压制才更为实在，这也是气合不实用的主要原因。不过有一些招式是能起到气合同等效果的，比如平八的金刚壁（←LP+LK或·RP+RK）等。由于COUNTER会产生很多对受攻击方十分不利的效果，所以气合的主要作用是威慑对手。

③倒地追打

“《铁拳》系列”的倒地追打一直有别于大多数的3D格斗游戏，对手倒地时↑RP的全角色共通追打在实战中基本上起不到作用，甚至不如蹲下LK追打。《铁拳5》的倒地追打主要是使用有回旋动作的下段技、打点位置很低或有下压动作的中段技，这些招式的威力和发生速度一般都要优于共通的追打方式。某些角色还有特定的倒地追打技或是倒地投技，技表中有详细记载，此处不再赘述。

道具与金钱

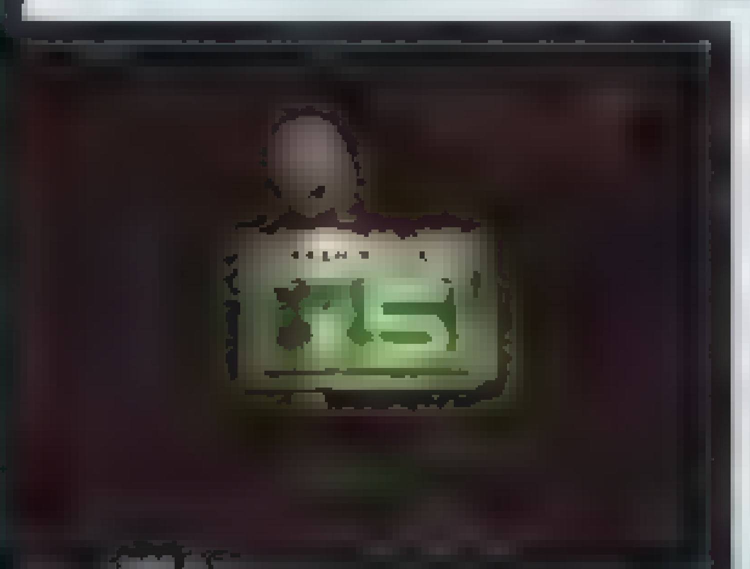


《铁拳5》的另一大特色是可以为角色换装，角色的形象不再是一成不变的了，大家完全可以DIY出自己的个性化角色。可装备的道具以头部、脸部、上半身和下半身4个部位进行分类，每类道具均有5种（1P两种、2P两种、共通一种），也就是说总共有20种道具可供装备。（袋鼠例外，为16种）另外，每个角色的1P和2P服装都可以换颜色，根据服装特点会有3个部位的颜色可以更改，每个部位均有8种颜色可供选择。这样的话道具与颜色进行不同组合，可以使每个角色有3万种以上的不同造型，足可满足不同玩家的审美需要。

不过所有的这些道具都需要花费游戏中的货币“FIGHT MONEY”来购买，服装颜色的价格为每种8000或18000，而道具的价格从3万到90万不等，其中部分角色还有隐藏服装可以购买，价格均为50万。（克里斯蒂的隐藏“服装”是艾迪）全角色全道具的总价值将近1亿元，那么如何才能够取得必要的金钱呢？街机版中取得金钱的主要手段是对战，而家用机版的赚钱方式就要多得多了。

①在故事模式中，每个角色每1次通关均可获得10万，但之后再通关就无法获得了。

②在街机模式中每次战胜对手均可获得800～4500元不等的金钱，对手段位越高，胜利金额越高。另外，如对战时体力槽上方闪红光时，那么胜利之后就可以随机获得2～10倍的奖励。



▲虽然有奖金翻倍的机会，但对于动辄数十万的道具来说，还是有些杯水车薪。

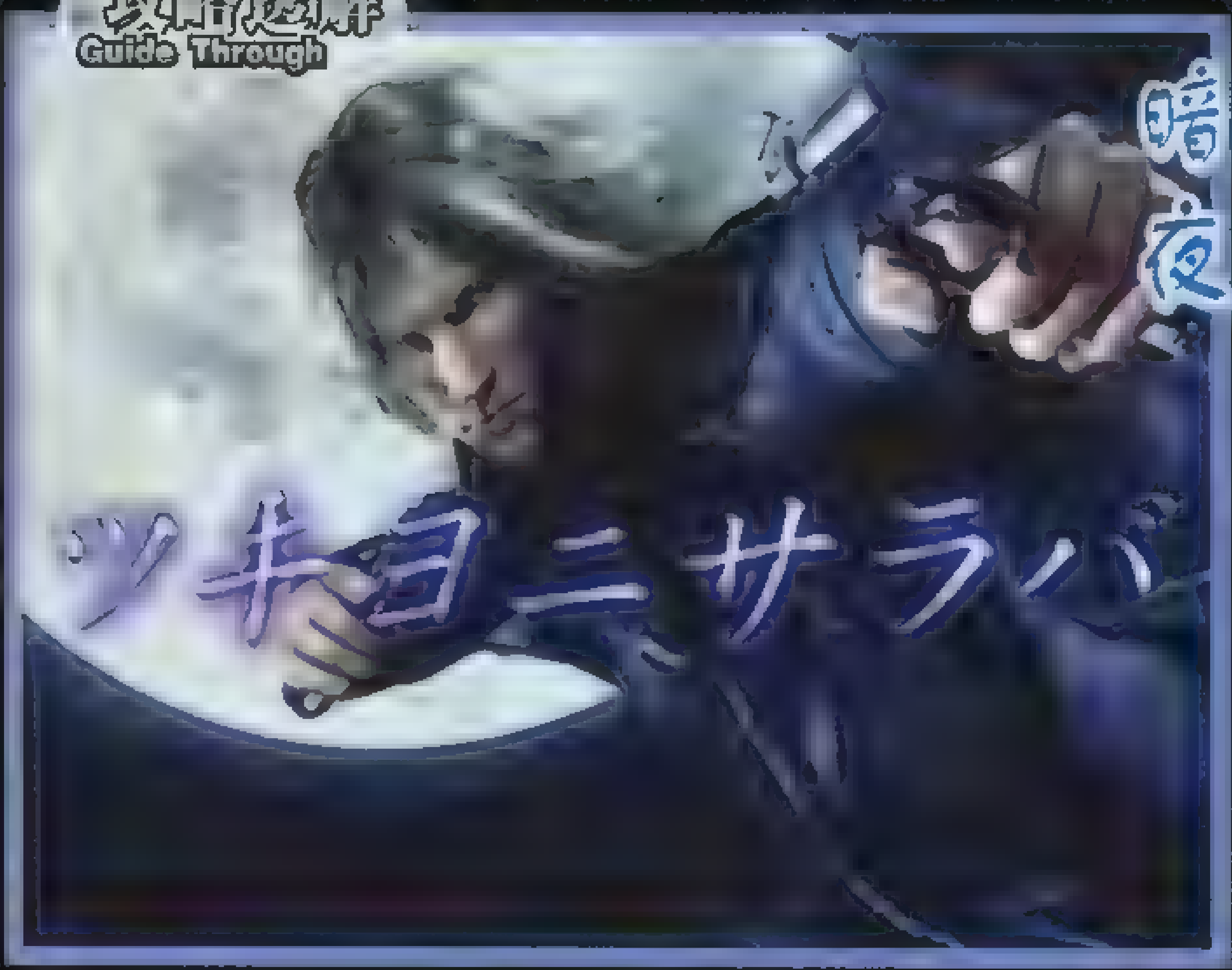
③在生存模式中，连胜1～5局分别获得100～500的金钱，以后每胜5局胜利金额递增50，不过这样的金额实在无法令人满意。

④在迷你游戏“DEVIL WITHIN”中取得的分数会转换成等值的金钱，且第1次通关后能够得到100万的特别奖励，仅此一次。通关后还可以使用恶魔仁。（恶魔仁的另一个出现方法是在任意模式中累计局数在200以上）

⑤DEVIL WITHIN模式从二周目开始可以在场景中收集一种红色的雷电标志，每关8个，5关共40个，过关后可以取得相同数量的昂贵道具，基本上是每个角色一两个道具，每套道具的价值可是50万哦！这应该也算是一种变相的赚钱方式吧。

胜利姿势选择 每个角色至少有4种胜利姿势，回放画面按住4个拳脚键中的一个便对应其中一种姿势。部分角色有隐藏胜利姿势，如晓雨按LP+RP或LK+RK，严龙按↑+LP+LK+RK等，这些姿势都很有意思，值得一看。

nbook.cn



暗夜中的精灵呵，伴随着月下的夜想曲在弹雨里华丽地起舞吧！

或许你没有看过《黑客帝国》，但对那著名的特效"子弹时间"却一定有印象；或许你没有玩过《鬼泣》，但对主角但丁那酷到掉渣的双枪连射却肯定有所耳闻。从技术上而言，《再见，月夜！》正是借鉴了这两大魅力点的讨巧之作，不过实际效果却让人不敢恭维。总之，无论您对《黑客帝国》与《鬼泣》有没有好感，同时品味一下这两款作品的特色终究不是坏事。

再见，月夜！	Taito	ACT
PS2 [illegible]	2005年2月24日	日版
[illegible]	[illegible]	18岁以上

基本操作

以默认模式为准

左摇杆	移动
右摇杆	转移视角
←· →	切换技能
↓	上弹
↑	开枪
△	时间扩张
×	跳跃
○	冲刺、格斗
L1	使用技能A
L2	[illegible]
R1	锁定
R2	切换锁定
R3	回归前方视角
SELECT	暂停
START	上弹

游戏概述

1．每个章节开始后，玩家可以在地图画面里四处移动引发对话事件，当满足一定条件后进入特定地点即可正式开始战斗。在某些章节里，触发特殊事件后还会进入附加的隐藏关卡。



2．进入战场前，玩家会首先来到菜单整备画面，在这里选择"SKILL RANK UP"后，便可购买或升级你喜欢的技能，不过代价是要消耗大量的金钱，对于经济拮据得离谱的主角而言，挥霍前敬请三思。

3．拥有了多项技能后，玩家便可以在同一画面下的"SKILL SLOT"里进行技能键位设置。注意，每场战斗里最多只能携带六种技能。

4．每章的战斗基本分为两个部分：连续几轮杂兵战（移动场景）与最后的BOSS战（固定场景）。杂兵战里敌人数量众多，而且会从四面八方鬼使神差般地出现，让人防不胜防，好在每隔一段时间或经过一片区域后便会有补充体力槽和技能槽的回复道具出现。BOSS战则难度普遍偏高，对于初次上手的玩家而言，不仆街数次是根本看不透他们的行动规律的。

5．所有角色战斗时按下△键皆可进入使时间流逝变得缓慢的"时间扩张"状态，这是本作中最重要的技能，可以说是逢敌必用。发动"时间扩张"时会消耗最下方的黄色技能槽，玩家在这段时间里可以凭借不断打倒敌人来补充，短时间内连续命中敌人即可形成连击，连击数越高，补充的技能槽也就越多。

6．每场战斗过后，电脑会依据玩家在通关时间、命中率等方面的成绩给出评价，并象征性地施舍一点金钱作回报。或许在游戏初期你觉得这些工资足够自己在技能商店里奢侈一阵子，然则不久后您便会发现，相对于疯狂的物价上涨幅度而言，您那微薄的加薪连糊口都不够……

技能解说

特殊系	
AVOID	以全身无敌的状态跳跃闪避并除爆炸冲击波外的所有攻击。
S STEP	向前急速冲刺。
FI LAME	制造出一个能阻隔子弹的空气障壁。
PWORLD	一定时间内技能槽不减，攻击全部变为会心一击。
G.L.D	绕到敌人的背后攻击。（Alice专用）
攻击系	
BLIND	攻击两侧及身后的敌人。
DORDER	向四周无目的地连续扫射。
HOMING	一定时间内使射出去的子弹具有追踪效果。
F AUTO	对同一目标进行持续打击直至耗尽技能槽。
RAGE	一定时间内华丽地自动攻击附近的所有敌人。
S GUN	使用威力较大的散弹枪。
KNIFE	投掷飞刀。
PINA	投掷手榴弹。
DRAGON	疾驰跳起飞踢敌人。（Dragon专用）
KIDAN	用气功波攻击敌人。（Dragon专用）
能力系	
G UP	增加技能槽上限。
HP UP	增加体力槽上限。
ACROBA	增加连续跳跃次数。
GRAPPL	增强格斗技的效果和连续攻击次数。
B[illegible]	[illegible]

技巧心得

1．闲暇时记得勤换弹药，而且要随时把拇指放在△键上以备不测，因为没人知道下一发子弹会从什么鬼地方向你射过来。



2．射击目标时要有节奏地点射，这样比较容易打出会心一击。倘若你一味连续狂点按键，那低得出奇的命中率会让你觉得此刻世界上最安全的地方正是你瞄准的靶心。

3．记住，不要过于依赖"时间扩张"系统，因为它往往会在你最危险的时候悄悄地自动解除。

4．敌人用刀防御或在地上翻滚时处于全身无敌状态，这时要马上按R2切换目标，免得浪费时间。

5．在"地下竞技场"里可反复挑战已完成的关卡，从而获得一撮微薄的薪金。虽然是杯水车薪，但好歹算是聊胜于无吧。

此外，想要打通超级练习模式"FIRE BATTLE"里的任一关卡，以下三条要素缺一不可：一、熟练的操作技巧；二、高等级的强力技能；三、良好的心理素质或是足够结实的手柄与电视屏幕。

6．战斗中失败数次后"OPTION"里会自动出现"EASY"难度，再次前仆后继几次以示诚意后，更可习得攻无不克的究极奥义"VERY EASY"。

7．二周目时可选择"HARD"开始游戏，但途中无法更改难度。"HARD"难度下众BOSS的速度与攻击力均有提升，而且行动变得更加难以捉摸，攻击频率愈加疯狂。如果有人觉得挑战力度依然不够，那么三周目时还有"VERY HARD"在等着你。



©TAITO CORP. 2004

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

关卡流程

STAGE 1

初试身手的第一战，难度自然相对较低，不过同时面对两个以上的敌人时还是要必须使用“时间扩张”的，否则很难同时躲开从不同角度射来的子弹。（狡猾的敌人会依据你的行动打提前量）遇到大批敌人出现时，应优先瞄准人堆中的汽油桶，如此可以取得事半功倍的效果。与BOSS Keats第一次相遇时，将其HP削减1/4左右后他便会撤退，发展一段情节后，就会易地再战，不过这次在对付他前要先解决掉一堆杂兵。（杂兵掉下的回复道具可留在地上等BOSS战时再用）Keats会放出许多分身来攻击主角，一定要将它们迅速击破（分身一枪即可打倒），否则一旦陷入密集的子弹包围圈则会十分不利。Keats全身闪白光时处于无敌状态，贸然攻击只会白白浪费弹药及留下破绽。他的必杀技是360度的子弹扫射，不过发招前有明显的准备动作，看准时机原地连续跳跃即可轻松躲过，而且还可顺便在空中施以还击。



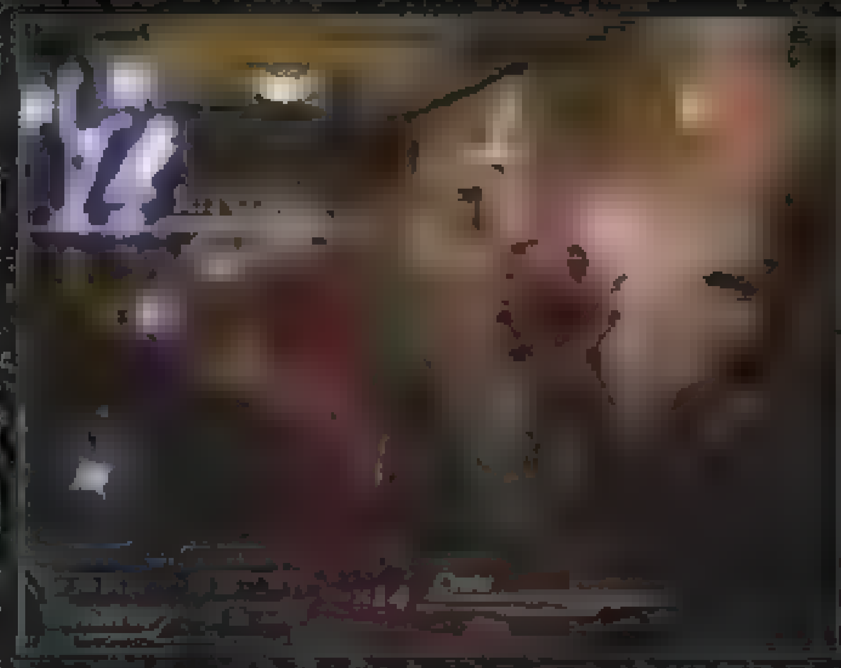
STAGE 2

开始后的第一场巷战难度极大。敌人会从路边、木门、窗户及巴士里源源不断地涌出，攻击方式各不相同，火力交织成了一道天罗地网，玩家要在这种四面楚歌的环境下消灭一定数量的敌人才算完成任务。此战切忌随便使用锁定功能（尤其是窗台上的敌人），否则恶劣的视角转移会把你弄得晕头转向。建议开战后先击爆正前方的巴士，然后利用好街道两端的两个技能回复道具与敌人慢慢周旋，千万不能心急硬拼。接下来的战斗场景与第一关如出一辙，只是时间变成了晚上，很难看清远处的敌人与道路。本关BOSS Lightning Joe会使用瞬间移动，他的闪电突进技速度很快，玩家必须集中精神提前逃跑（跳跃和闪避均无效），否则百分之百会吃招。当他蓄力后敲击地面发出震荡波时是攻击他的最好时机，只要你急速后退出震波的攻击范围，便可趁机对收势未及的他连续射击，能造成巨大伤害。



STAGE 3

战斗开始后玩家身处广场的中心，四周不断出现敌人，不过出现的回复道具很多，可以轻松PASS。接下来进入别墅内部，里面的某个大厅里有许多木制屏风，后面藏有大量敌人，大家可与其保持一段距离后在远处将屏风用枪打坏，如此即可避免遭到突袭。BOSS PaPa Tonio虽然动作迟缓，但却会源源不断地招来杂兵助拳，一定要快速上前先发制人并予以连续打击，免得敌人越来越多。他的所有招数里只有冲锋枪连射一招需要用“时间扩张”来躲避，其余皆不足为惧。当他身上发出黄光并开始蓄力时，务必要用最强大的火力对其全力打击，否则他能补充许多HP。此外，他的手榴弹杀伤力颇大，注意及时回避。胜利后不久玩家将进入与原同伴Judas的BOSS战中，不过无需担心对手那压倒性的强大火力，因为剧情设定此战必败。



STAGE 4

从本关开始Alice加入。首先会在舞厅里展开一场鏖战，二楼的火箭炮手非常强悍，记得要多利用“时间扩张”优先解决他们，否则主角只能被那些高速炮弹持续轰飞。接下来战场转移至地下铁站，这里有许多符文（无法锁定），撞上后会削减技能槽，最好事先清除干净。车站里的敌人多以中国功夫为进攻手段，这种不要命的近身格斗虽勇气可嘉，但很易对付。BOSS Little John是一个扛着火箭炮的肌肉猛男，他起初会连续发射导弹，我们可以用技能轻松回避掉。不久，他便会高高跃到空中向主角袭来，并在落地的同时产生震波，一定要看准时机用连续跳跃向后闪避，否则一旦被震晕则凶多吉少。BOSS的HP在1/5以下时会将全部炮弹倾泻而出，记得事先留些技能槽以备不测。



STAGE 5

从本关开始Dragon加入。起初要强制使用Dragon在道场展开一场肉搏恶战，不过难度不高，多留意投掷飞刀的敌人即可。接下来的场景堪称游戏中数一数二的难关，在一个狭窄的小酒吧里击倒大量持枪敌人。这里的活动空间非常狭窄，玩家必须要随时随地利用“时间扩张”来闪避和进攻，而且尽量少用锁定（还是因为视角问题）。顺利通过后来到剧场，轻松消灭几拨杂兵后便会遇到BOSS Shirasagi，她用扇子护体时任何枪械都是无效的，而且她居然也会使用“时间扩张”！建议玩家换用Alice快速上前近身格斗，诱使其撤掉扇子发招，这时要看准时机向旁边冲刺闪避，然后换用散弹枪持续射击即可对尚处于硬直状态的BOSS造成巨大伤害。如果技能槽不足的话，就去打旁边的杂兵们补充吧。BOSS在HP低下时会丢出大量符文干扰玩家锁定目标，务必要快速全部清除，否则局面会很容易失控。



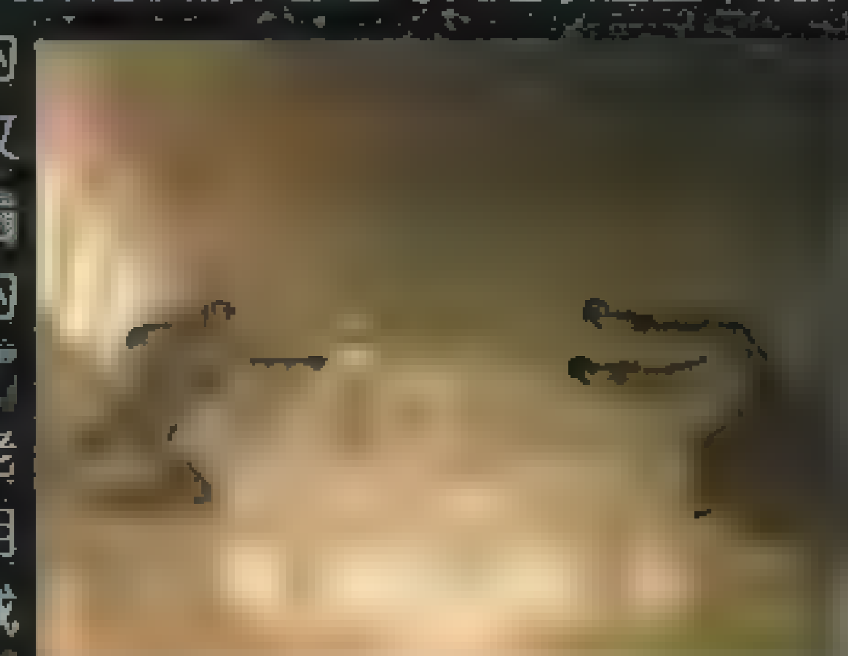
STAGE 6

回到地下铁站迎战大量特种部队。进入狭长的通道后，里面有一群部队密密麻麻地严阵以待。这里有个小窍门：对准远处敌人开枪的话，对方即使不在锁定范围内依然有一定概率会被击中，想求稳的话就用这方法慢慢磨吧。然后再次来到过风的酒吧，不过这次中途会出现两个回复道具，而且角色能力也增强了不少，相对上关要简单一些。发生事件后进入废工厂，BOSS Guiter men的火力异常凶猛，他的火箭炮弹虽然可以锁定击落，但还是连续利用“AVOID”闪躲比较稳妥些。他半蹲在地用机枪进行360度横扫时是攻击他的最好时机，只要跳到空中连续射击便能做到攻守兼备。不过BOSS在HP低下时会连续使用避无可避的“全弹发射”，可谓无耻到了极点，这里同样要记得多留些技能槽用来闪躲。



STAGE 7

最终决战前先在水族馆里进行热身战，这里的敌兵很杂，可说是对玩家综合能力的测验，不过难度不高。接下来遇到的最终BOSS会依据周目数不同而变更。BOSS Judas（一周目时）的子弹速度极快，而且也会发动“时间扩张”与主角对攻，不过他的弹路较低，看准时机连续在空中跳跃可躲过他的大部分攻击，不过遍布紫气的“子弹乱舞”还是得要老老实实地用技能防御或回避的。BOSS Chameleon（二周目时）本身实力并不强劲，然而她的可怕之处在于会任意变身成前六关的每个BOSS，是对玩家随机应变能力的极大考验。好在她的防御力不太高，抓住每个BOSS的特性破绽后施以[illegible]即可击败。



END

3DM-SM
www.plumbook.cn

文 邪魔天使



凡人物语	Square Enix	RPG
PS2 ラジアータ ストーリーズ	2005年1月27日	日版
无对应周边	推荐玩家年龄	全年龄

也许对于喜欢3A游戏的玩家而言，这款《凡人物语》还有些不过瘾。的确，按3A的习惯应该会有更高的难度，更强的BOSS，更困难的迷宫。但显然这次3A完全按照玩家思路的反方向在走，不过我们从这款游戏中不难看出制作人那追求最淳朴的风格的意图。最值得称道的就是游戏中那如童话般的美妙世界，请大家仔细观察游戏的背景，像这样风格清新的游戏现在是非常少见的，而在服装方面更是体现出了3A一贯的特色——细致。NPC早上和晚上的衣服都不一样，真的不得不服啊。

剧情

第三章 妖精（下篇）

吉尼亚斯虽然是个极度自恋的家伙，但这家伙毕竟是瓦雷斯魔术学院最年轻的教授，人讨厌了点，但他对妖精的研究的确是无人能及。暗之妖精所居住的绿森京在一片茂密的森林之中，当众人步入这片森林时完全被里面的景色惊呆了。因为这里可以说是将夏季与秋季完美地结合在了一起，高耸的树木直插云霄，密集的树叶几乎遮住了所有的阳光。树干的颜色呈褐黄色，与泥土的颜色相仿，土地非常柔软，土壤也很肥沃。地上的树叶并未经过打扫，厚厚地积了一层，当人跑起来的时候还会在身后溅起几片枯叶。潺潺的小溪似乎是这片寂静的森林中惟一“动”着的事物，当然，如果你停下脚步静下心来，你会发现横躺着的树干上那正在辛勤劳作的蚂蚁，以及……那令人毛骨悚然的蜘蛛。

“哇！真漂亮！树叶好像在跳舞一样！”杰克抬头望着飘落的树叶不禁惊叹绿森京的美丽，冈兹也发出了由衷的赞叹。

“暗之妖精是追求与自然共存的种族，他们总是在劳作，喜欢喝酒也喜欢欢笑。”吉尼亚斯向杰克三人解释道。

“是吗……真是让人羡慕的生活啊。”冈兹似乎对这种世外桃源的生活有些向往。

不过现在并不是欣赏美景的时候，在感叹了一番之后，众人加快了步伐。很快他们就来到了暗之妖精的村落绿森京的门口，一个似乎是瞎了右眼的暗之妖精少年正站在那里。吉尼亚斯似乎与他认识，一看到他就跟他打招呼。

“哟，米迦勒，还好吧。”

“啊，吉尼亚斯，你又来了啊。”看来这名叫米迦勒的暗之妖精少年对吉尼亚斯也是很熟，但他能认识吉尼亚斯想必是因为这个天才多次请求去花之都的缘故吧，“如果你是为了进花之都的事那就算了，不管你求多少次都是没用的。”

“这次我可是有机会的哦，诺格拉大人也一定不会拒绝。”吉尼亚斯得意地说道，他对这次的请求看来是信心十足。

“哦？那你努力吧。”但显然米迦勒对此却抱以怀疑的态度。

走近绿森京内部，杰克仿佛来到了小时候自己瞒着姐姐做的那个秘密基地，暗之妖精的所有家具和风格都很有回归自然的风味：用木头做的椅子，桌子就是一个巨大的木桩，地也是柔软的泥土，连墙上的装饰也是各种植物，而楼梯柱子上也刻有图腾的标志。

“秘密基地？”蕾德莉对这个名词很是好奇，因为她小时候从来没有听说过有这玩意儿。

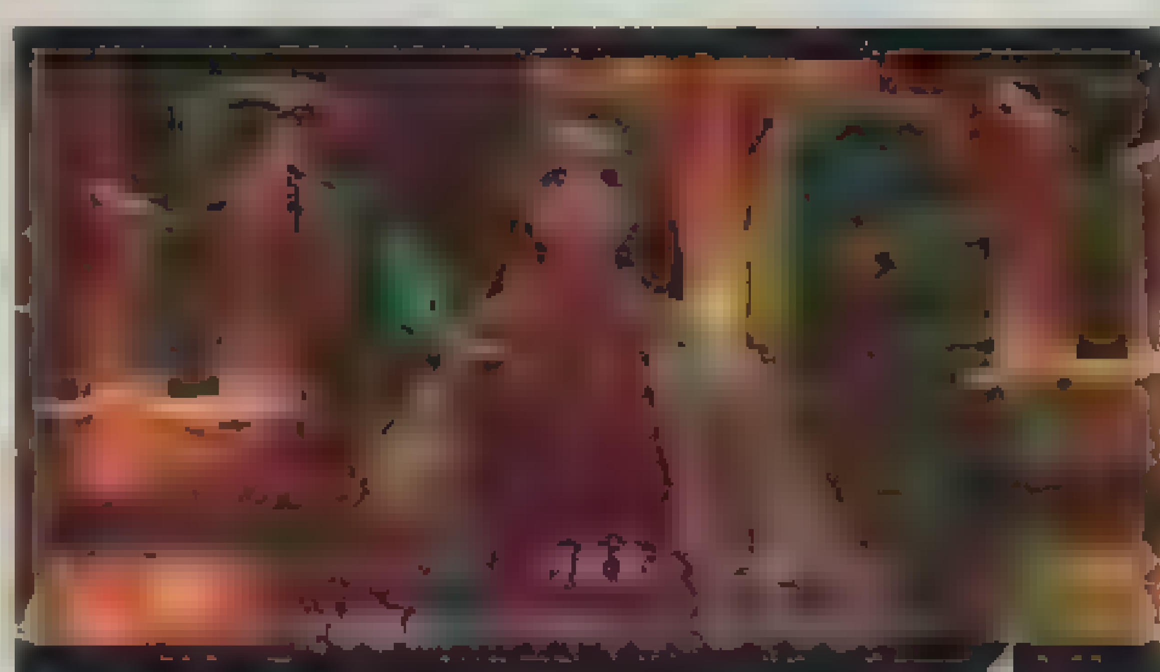
“你没做过？”

“我才不会做那么无聊的事。”听出杰克的话中带有一种“什么啊，连这都没做过”的语气，蕾德莉的态度也马上变得强硬起来，“我小时候都是在学习剑术、武术以及礼法，这对将来成为骑士可是很有用的。”

“哦……但这不是有点寂寞了吗？”杰克并不是在贵族中长大的，所以他只觉得小的时候就应该玩，不这样那就太对不起自己了。

“多管闲事。”蕾德莉没好气地回了一句。

跟着吉尼亚斯，三人来到了暗之妖精长老的房间。暗之妖精的长老诺格拉似乎与其他暗之妖精有些不同，他的皮肤不像其他暗之妖精那样呈小麦色，却与光之妖精一样，是白皙的皮肤，头发也是墨绿色，最关键的就是他背后那两对散发出绿色荧光的翅膀，而暗之妖精都应该是没有翅膀才对……



“吉尼亚斯，你要我说多少次你才明白，我不会帮你进花之都的。”诺格拉似乎已经很清楚吉尼亚斯的目的。

“今天我没什么个人的事情，是这些人来找您有事。”说着吉尼亚斯示意让冈兹走上前来，“他们有很重要的使命，但要完成这个任务就必须要拜访花之都，请诺格拉大人您能帮忙说几句。”

“可以，不过你们把事情简单地给我说一下。”诺格拉并没有一口回绝，反而还答应了下来，这让吉尼亚斯惊喜不已，他赶紧催促冈兹将事情告诉吉尼亚斯。

“初、初次见面，我、我是……”第一次与暗之妖精的长老会面，冈兹不免有些紧张。

“寒暄的话就免了，快说要点。”看冈兹那吞吞吐吐的样子，吉尼亚斯不免有些着急。

“要点，要点……对了，这个！”冈兹想了半天才想到手中的国书，连忙将国书拿了出来，“这是拉吉亚塔国王给光之妖精的长老赛因大人的国书。”

“人类的国王给弟弟写国书……”冈兹的话让诺格拉也吃惊不小，人类的国王居然写国书给跟自己有矛盾的妖精，这倒有些稀奇。

“弟弟？”诺格拉对赛因的这个称谓显然让冈兹那本就不是很聪明的脑袋瓜更混乱了。

“诺格拉大人是赛因大人的亲弟弟。”吉尼亚斯解释道。

“原来如此，难怪长得那么像光之妖精。”冈兹好不容易才回过神来。

“其实诺格拉大人就是光之妖精。”吉尼亚斯继续说道。

“算了，这事就不用耽误时间了。”诺格拉打断了吉尼亚斯的话，他也不想就这个问题纠缠不清，“那么国书的内容是什么呢？”

“我们国王希望与妖精族和平共处，互相往来，互相进行交易，让各自的国家更加繁荣，比以前生活得更好。”冈兹将国书中的大致内容告诉了诺格拉。

“哦？交易？这可是我弟弟不喜欢听到的字眼啊。”诺格拉轻轻地笑了一下。

“赛因大人真的就那么讨厌人类么？”冈兹试探性地问道。

“的确有讨厌的理由，追溯历史的话还很有几个呢。”诺格拉的一席话让身为人类的四人有些黯然，看到他们那失望的表情诺格拉也不想让他们为难，毕竟他的性格不像弟弟那么强硬，“不过我还是会派人去的。”

“哎？”一听诺格拉这么说，众人有些吃惊，没想到他居然会答应下来。

“估计你们会被赶出来，不过不怕一万就怕万一。我不知道人类的繁荣什么时候会终止，但交易的要求迟早是要来的，何况我还想看看我弟弟对这件事到底有什么反应呢。”

“真是非常感谢！”再确认了一遍诺格拉所说的话之后，四人才发现这并不是做梦。

“嗯哼哼哼哼哼……终于可以到花之都了，嗯哼哼哼哼……”吉尼亚斯又捂住嘴开始发出了他那招牌式的诡异笑声，不过好在杰克现在的心情不错，要不他真的会拿胶布将吉尼亚斯的嘴封起来。

现在离那个陪同杰克一行去花之都的暗之妖精回来还有半天时间，杰克趁机可以在绿森京好好逛逛，闻闻那远近闻名的妖精红酒（因为我们的杰克还未满饮酒的年龄，所以只好闻闻啦）。但这样的休闲时光毕竟是短暂的，当一个暗之妖精蹒跚的脚步跌跌撞撞地冲进绿森京时，平静就这样被打破了。

“半、半兽人……有……两个……红色的家伙……光之妖精……哈普被抓了……”显然，这个暗之妖精就去派去花之都通报消息的信使，而那名名叫哈普的妖精

©2005 SQUARE ENIX CO LTD All Rights Reserved
Developed by tri-Ace Inc.

看来是赛因派来的使者，不过就现在的情况来看，事态变得更加复杂起来。

“红色的半兽人……是嗜血半兽人吗……”一听到红色二字，诺格拉不禁皱起了眉头，这可是个不受欢迎的家伙，“那帮家伙很危险，他们的脑袋里只想着杀死其他人。”

“那我们更不能不管，大家跟我来！”冈兹不想光之妖精有危险，向骑士团成员下达了命令。

“团长，难道你想和嗜血半兽人战斗？”蕾德莉想制止冈兹这种冲动的做法。

“我们不能见死不救！”

“好！不愧是团长！太棒了，终于可以与半兽人一决雌雄了！”杰克一听到要与嗜血半兽人对决很是兴奋，他完全没有考虑到这件事的危险性，倒是在很好地享受战斗给他带来的激情。

“你知道半兽人到底有多强吗？”吉尼亚斯“好心”地问道。

“当然知道，但对手越强那不正是我出场的绝好时机吗？”

“不要理这家伙说的话，他纯粹就是傻瓜。”蕾德莉也“好心”地对吉尼亚斯说道。

不过现在不是耍嘴皮子的时候，在了解到哈普和嗜血半兽人在风虫之谷后，诺格拉带着四人连忙前往救人。刚到风虫之谷就看到一个全身通红的高大家伙站在那里，而他身旁躺着的那个光之妖精看来就是哈普了。嗜血半兽人看到来了一群人但他并没有显出害怕的样子，反倒是对杰克一阵咆哮。

“哦！这就是嗜血半兽人？看上去很强嘛，不过与这家伙战斗的话，我也会变强的！”当然，杰克的这些话在吉尼亚斯和蕾德莉耳中就是一个傻瓜的妄想之词罢了，但他们显然没有想到，绿森京位于特拖斯大陆的北方，而嗜血半兽人却生活在南方，倒是受蕾德莉父亲加斯内之命暗中保护蕾德莉的夏目和雷那德发现了这一点。

“来吧，你这蠢货，就让我杰克大人作你的敌人吧！”杰克还是不知深浅地向嗜血半兽人挑衅，他根本就不清楚发了狂的半兽人有多恐怖。不过杰克这种激动加兴奋的感觉在与嗜血半兽人交手后就变得无影无踪了，他这时才发现半兽人的可怕之处。他的铠甲和皮肤相当坚硬，手中的剑根本无法伤及其皮毛，渐渐地杰克就开始处于劣势，他只能使出吃奶的劲才能把劈向自己的锤子勉强拨到一边。

“可恶，强，真是太强了。”杰克气喘吁吁地望着眼前那个可怕的怪物，忽然他发现蕾德莉离阵形远了一点，但蕾德莉并没有归位，而是大喊一声向嗜血半兽人冲去。半兽人咆哮一声拳头随之挥出，重重地打在了蕾德莉的脸上，蕾德莉就像一只断了线的风筝飞了出去。

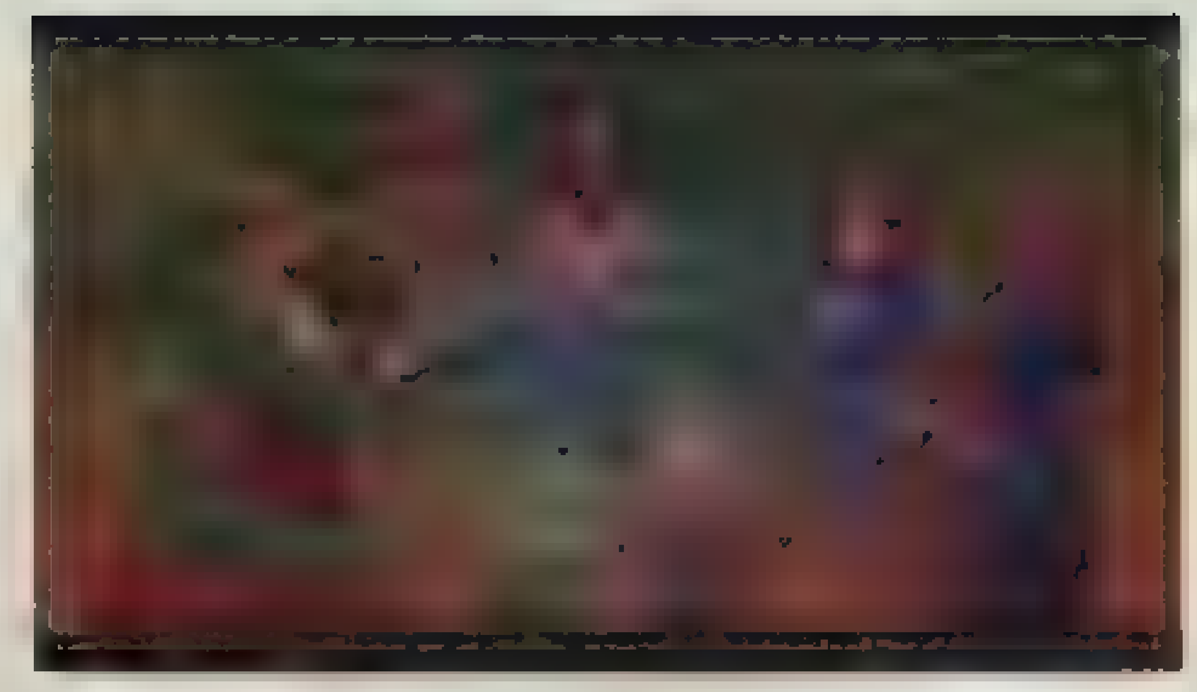


“蕾德莉！”一切都发生得太快，让人完全没有心理准备，杰克一看蕾德莉重重地摔在地上准备跑过去，但冈兹却喝住了他。

“不能离开队列！你想被全灭吗！”接着，冈兹对诺格拉说道，“诺格拉大人，这里太危险，请您退下。”

“不行，这是妖精的问题，不需要借助人类的手。你们帮我拖延一下时间，我来想办法。”诺格拉说着开始咏唱魔法，而冈兹和杰克也使出浑身解数与半兽人进行周旋。

“好，就是现在！你们退下！”随着一道光束从诺格拉的手中射出，那只狂暴的嗜血半兽人应声倒地，抽搐了几下后就不再动弹了。



“蕾德莉！”杰克飞快地跑到蕾德莉身边，但他很快发现蕾德莉的脸上毫无血色，而气息也越来越微弱。杰克看了冈兹一眼，希望他能做点什么，但冈兹也无奈地摇了摇头。

“怎、怎么会？蕾德莉会死吗？”杰克完全不敢相信眼前的一切，虽然蕾德莉平时老是和他斗嘴，虽然这个小丫头的贵族脾气让人有点受不了，但有时候他觉得这样也还不错。而就在一瞬间这个人就要离开自己了，杰克终于开始对自己的鲁莽懊恼起来。

“蕾德莉！”忽然，一个声音从远处传来，一名骑士打扮的青年急匆匆地从远处跑了过来。

“克洛斯团长！”对于这名青年在这个时候这个地方出现，冈兹很是惊讶。

“这是谁？”杰克对自己的团长问道。

“他是黑色山羊枪士团的克洛斯团长。”

“我正执行完任务，刚才听到半兽人的叫声就跑过来了。”

“那个女孩现在的情况很危险。”诺格拉走上前来打断了这不适时宜的初次见面。

“你这个妖精要干什么？赶快回到你们的村落去！”显然，这位团长先生表现出了对妖精的厌烦，面对妖精的长老，他也没有给以好脸色。

诺格拉将处于昏迷状态的哈普放在了蕾德莉身边，这立刻引起了克洛斯的不满。

“你这家伙，不要碰蕾德莉！”

“克洛斯团长，诺格拉长老是想帮我们。”冈兹连忙解释。

“是啊，你给我安静点！”杰克对于这个突然出现就开始指手画脚的家伙很有意见，克洛斯那趾高气扬不可一世的姿态让他觉得很不爽。

“的确，这样下去是无法救这个女孩，但并不是没有办法。我不知道那样行不行……但现在也没办法了，要让他们两人都活下去，只有进行灵魂继承仪式。”

“妖精要对人类做灵魂继承仪式！”一听到诺格拉说出了“灵魂继承仪式”几个字，吉尼亚斯露出了无比惊讶的表情。

“你以为我会信你什么奇怪的仪式吗？蕾德莉要靠人类来进行治疗！”克洛斯显然对诺格拉所说的灵魂继承仪式产生了巨大的怀疑。

“那就来不及了，这个女孩的心脏很快就要停止跳动了。”

“那个仪式会救蕾德莉吗？”杰克问道。

“不知道，但不管怎样如果这样下去……哈普和这个女孩都活不了，怎么样，你们自己决定。”虽然诺格拉是在问杰克的意见，但结果明显只有一个。

“那么诺格拉长老，拜托您了，一定要救救蕾德莉。”冈兹做出了最后的决定。

“不行！这件事我一定要上报。”克洛斯还是坚持自己的意见。

“你给我闭嘴！”杰克再也忍不住了，不管那个叫克洛斯的家伙是谁，他现在只想让这个家伙做一件事闭上那张烦人的嘴巴。

“安静，就要开始了。”诺格拉说着缓缓举起了右手，随着咒语的吟唱，两团蓝色的光球分别从哈普和蕾德莉的身体里飞出并在空中结合成了一个红色的光球，接着，诺格拉再次吟唱咒语，那团光球又缓缓地融入到蕾德莉的身体之中，完成了仪式。

“唔……”诺格拉捂着胸口，脸上露出痛苦的表情。

“怎么了，诺格拉长老？”冈兹焦急地问道。

“没关系，只是有点累。”

“团长！你看！蕾德莉的脸上有血色了！”看着蕾德莉苍白的脸上渐渐露出红色，杰克激动得叫了起来。

“现在还不能放心，你们赶快把她带回城，这个女孩需要静养，我要去花之都向我弟弟报告哈普肉体消灭的消息。”说着诺格拉就飞走了。

“我们也赶快吧。”冈兹对杰克说道，的确，现在不能耽搁任何一秒时间，蕾德莉现在需要好好休息一下。

“等一下，我来背她。”克洛斯一手拦在了杰克面前。

“不用您费事，我来背蕾德莉。”想也不想，杰克立刻就拒绝了克洛斯的“好意”。

“我是黑色山羊枪士团的团长克洛斯·瓦德。”

“那有怎样？”是团长就很了不起么？杰克才不吃这一套。

“而且蕾德莉是我的……”

“你给我闭嘴！我和蕾德莉都是一个团队的同伴，骑士宪章里写得清清楚楚——同属一个团的成员就是你的家人！”杰克看也不看克洛斯径自背起了蕾德莉，大步向王城的方向走去。

“冈兹团长，他似乎对自己的上司没什么礼貌啊。”克洛斯冷笑一声阴阳怪气地对冈兹说道。

“真是抱歉……”冈兹苦笑了一下，不得不对自己队员的无礼作出道歉，不过他最担心的是克洛斯向上面汇报后会有什么后果，现在只有走一步算一步了。

第四章 骑士团解散

经过几天的路程杰克终于将蕾德莉背到了拉吉亚达城，加斯内似乎已经早已得到了消息，他焦急地在王城中踱来踱去。他已从夏目那里知道了一点情况，现在心中就像被火烧一样难受。

“蕾德莉！”看着杰克背回了自己的宝贝女儿，加斯内也不管自己的形象了，扭动着他那肥胖的身躯飞奔到可怜的女儿身边。

“为什么！为什么！为什么我可爱的蕾德莉会遇到这样的事！”加斯内悲鸣着，忽然他将头扭向冈兹，怨毒的目光似乎要将冈兹的身上戳千百万个孔。

“非、非常抱歉。”冈兹连忙道歉。

“你以为说句对不起就行了？你居然让我的宝贝女儿遇到这样的事！”加斯内抓住冈兹的衣领一阵猛摇。

“加斯内大人，现在应该立即把蕾德莉送到医务室去。”克洛斯提醒道。

“对！克洛斯，赶快把蕾德莉送到医务室去！”加斯内这才缓过神来。

克洛斯走到杰克面前投以得意的目光，杰克老大不愿意地才将蕾德莉交到了那个令人感到厌恶的家伙手上。虽然蕾德莉并没有什么大碍，但这件事不可能就此了解，吉尼亚斯还是对嗜血半兽人出现在绿森京感到纳闷，不过以他事不关己的性格很快就将这件事忘掉了。冈兹也要回房写报告，累了这么多天，杰克也准备好好休息一下犒劳犒劳自己。舒舒服服地洗了个热水澡，杰克决定出去逛逛，刚一开门就看到执事阿尔急急忙忙地从身边跑过，似乎发生了什么紧要的事情。

“什么事啊，阿尔？”杰克问道。

“地下牢房发生大事了！”阿尔上气不接下气地说道。

“哦？这倒要去瞧瞧。”杰克一听有好戏看当然是不能错过，跟着阿尔就来到了地下牢房。

刚进牢房就听到一个人的咆哮声，杰克一问情况才知道，监狱牢头雷诺斯忽然像发了狂一样攻击别人，没办法只好将他关进牢房里。

“真伤脑筋……”杰克敲了敲脑袋。

“不用担心。”一个浑厚的中年男人声音忽然响起，接着一个高大秃头的中年男人走了过来，身着的暗青色铠甲上刻着精致的花纹，与士兵以及那些团长的完全不一样。

“这个人是谁？”杰克向身旁的牢头帕特里克问道。

“你连他都不知道？”帕特里克没想到在拉吉亚塔王城中还有人不认识那个中年男人的。

“你是杰克·拉塞尔吧，我是王国骑士团将军，戴纳斯。”中年男人对杰克说道。

“王国骑士团将军！那不就是骑士中最强的人！”杰克没想到这样一个大人物出现在自己面前，而戴纳斯也表现了一个将军应有的实力，他命令帕特里克打开牢门，一招就将发疯的家伙击昏。杰克从戴纳斯口中得知，最近城里出现了多起这样的人发疯的事件，而这似乎与一种传染病有关。戴纳斯叮嘱了杰克不要把今天的事说出去之后，背着晕倒的蕾诺斯一个人离开了。初次见面杰克就对戴纳斯产生了好感，这个人正是自己的目标。将军……呵呵，听起来就很酷啊，虽然那个将军是个秃头，嘿嘿。

另一边，加斯内正在为蕾德莉的事情气愤不已，自己努力地为与妖精和平共处尽心尽力，但结果却是自己的宝贝女儿受了重伤，还差点死去。

“加斯内大人，请您冷静。”加斯内的亲信路西奥劝阻道。

“冷静？你叫我怎么冷静！最近不管是半兽人还是矮人，甚至那些妖精都太嚣张了，我们这边一软下来他们就得寸进尺！”加斯内狠狠地敲了桌子一下，可怜的桌子痛苦地发出了呻吟。

“与妖精建立关系这样的功绩，至今为止没有谁能模仿，请您暂时忍一下，不要因一时的困惑而懊恼。”路西奥冷静地说道。

“妖精的事以后再说，但我不能原谅我的蕾德莉遇到危险，都是冈兹那头猪！”一想到这，加斯内的无名火就上来了。

“加斯内大人，我有一个想法，那就是让蕾德莉小姐自己拥有一个团。”

“你是说让蕾德莉当团长？”

“是的，然后再找几个值得信赖的优秀骑士，比起在桃色猪斗士团相比，还是自身的安全比较重要。”

“不错，不错，好主意！”加斯内一听路西奥的建议顿时茅塞顿开，但他很快就想到，还有一件麻烦事，“不过拉克斯那家伙怎么办？他不会答应的。”

“这个您就不用担心了，借口的话我已经想好几个了，请过来……”

路西奥不愧是玩弄文字游戏的高手，加斯内虽然比较迟钝，但传个话还是可以的，当他把冈兹让团员身处危险之地，杰克对长官无礼，任务失败这样的罪名说出来时，拉克斯也无言以对。就这样，才当上骑士不久的杰克就被骑士团解雇了。不过杰克最担心的并不是什么被骑士团解雇，而是回去之后怎么向老姐交待，要知道，她可是比什么王国将军更可怕的人。

“喏，给你。”冈兹递给杰克一张纸。

“缇阿特尔·班克尔入队导读？”没想到冈兹递过来的是一张宣传单。

“不错，那是战士工会，我决定去那里。当然，杰克你去不去完全看你自己的想法，我不会强求你的。”说完，冈兹就离开了杰克的房间。

“战士工会……有种不祥的预感。”看着宣传单上那个龇着牙作怒吼状的独眼大叔，杰克就不禁寒了一个。但没办法，现在总要生活吧，没钱的确是痛苦的事，在收拾好自己的行李后，杰克与冈兹离开了拉吉亚塔王城。

“杰克……那个……陪我去喝几杯·……一想到入队要考试我就有点紧张……”冈兹不好意思地征求杰克的意见。

“那个 ·…我还没成年啊。”杰克为难地说道。

“那真是对不起了。”冈兹说完忽然向酒馆那边跑去，杰克虽说自己不能喝酒，但他也不想冈兹有什么意外，还是跟着冈兹来到了酒馆门口。刚到酒馆门口酒馆的门就打开了，只见一个身着盔甲的男人被老板扔了出来。

“你……你干什么！你……知不知道……我……我是谁！”那个穿盔甲的男人口齿不清地叫嚣道，相信闻到他嘴里的酒气连飞着的小鸟也会被熏下来。

“真吵！贾巴斯，你把你那酒品好好改改再来吧！”老板怒斥了几句之后狠狠地关上了门。

“看什么看！有什么好看的，章鱼！”看到站在一旁的冈兹和杰克，酒鬼把全部怒气发在了冈兹身上。

“你说什么！居然对团长无礼！”杰克一听火也起来了，刚被骑士团解雇，他也是有气没地方发，正好可以发泄一下。

“好啊，来啊，看来你想变成生鱼片吧。”酒鬼打了一个嗝，得意地笑起来。

“可恶！”不好好教训教训这家伙看来他是不知道深浅，杰克决定好好给他上一课。

酒鬼毕竟是酒鬼，连剑都拿不稳，杰克没几下就把他打趴在地。在陪冈兹喝了几杯壮壮胆之后两人就向战士工会出发了。杰克很顺利地就通过了考试，但冈兹却被无情地刷了下来，虽然遗憾，但两人不得不从此分开，就这样杰克开始了自己的新生活。

第一天报到，杰克的下巴就差点没惊到地上去，因为他的队长居然是那个酒鬼贾巴斯。不过这家伙虽然酒品不怎么样，但平时清醒的时候还是很正常的，起码性情豪爽，为人厚道，有福同享，有难同当的性格就很不错。当然，时不时被酒店老板拉住帮贾巴斯还酒钱除外……进入战士工会后杰克才发现以前自己的浅薄，开始时还觉得被骑士团解雇有些懊恼，久了就发现自由的好处。虽然时不时被雇主克扣一点酬劳，但多数还是能赚的。到目前为止接的最大的两件 case 就是，一是帮僧侣工会的老大找奇迹之石，但找回来后发现不对，而僧侣工会老大居然把那块石头送给了他。当然，杰克现在并不知道这块石隐藏着巨大的秘密。第二件是守护公主，虽然公主中途被人劫持，但好在并无大碍，公主只是被抢走了项链，但项链中那颗石头……杰克越想越觉得和自己身上这颗非常像。



蕾德莉的生日到了，她派人送来了请柬，虽然去王城见了她，但由于克洛斯的出现让杰克有些扫兴，不过好在杰克说出“如果有什么事随时可以来找我”的时候蕾德莉居然答应了，这让杰克高兴了好一阵，而且他也觉得蕾德莉也变了许多，变得比以前要稳重了。

拉吉亚塔城出现居民发狂的事件已经有好几起了，杰克接委托时也碰到过类似的事件。这天，他正在街上闲逛，忽然一个红发的高大男人出现在他面前，这个男人用鼻子在空气中努力嗅着，就像一条狗……

“喂，小子，你认识弗缇诺吗？”高大男人忽然用他那洪钟般的声音向杰克问道，让杰克吓了一跳。

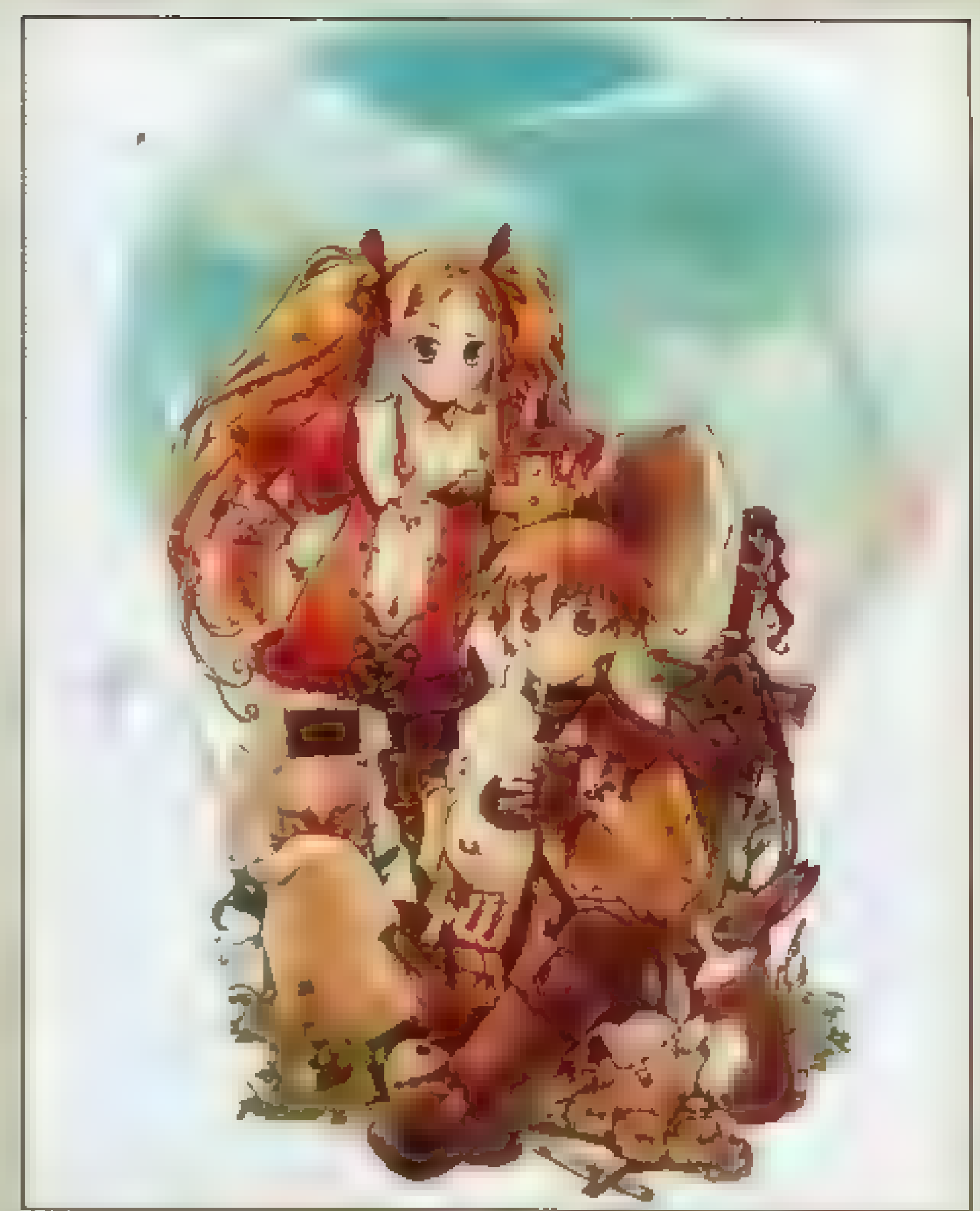
“那是谁？”杰克问道。

“嗯……我想现在应该是人类吧。”

“啊？”杰克完全不知道这个人在说什么，他是不是脑袋被撞傻了？

“你能帮我找吗？”高大男人请求道。

“可以，不过你要付钱，我是战士工会的，没钱就免谈。”杰克现在讨价还价的功夫也已经练出来了。



“钱？没问题。”男人很爽快地答应了。不过他们找了老半天，还是没有找到那个叫弗缇诺的家伙。

“对了，你们这里谁最强？”忽然男人问道。

“谁最强？”杰克想了一下对男人说道，“应该是大队长吧。”

“大队长？”

“战士工会的大队长！”杰克对自己这个顶头上司还是相当佩服的。

“好，带我去见他。”男人一听有眉目很是高兴，当杰克带他来到战士工会后男人给了杰克厚厚一札钱。

“哟嚯！大赚！”杰克拿着那颇有手感的钞票跳了起来，但很快他就发现了不对劲的地方，钞票上本应是国王头像的地方居然是刚才那个大叔的头像！

“kuso！假钞！被骗了！”杰克大骂道，这也许是他出道以来最亏的一次吧。

在拉吉亚塔城中，拉克斯和加斯内正在商讨着关于矮人提高物价的事情，这直接遭到了克洛斯的反对，但最后经过商榷之后还是先和矮人谈判，但如果谈判破裂，那克洛斯将采取武力镇压来解决问题。而此时，蕾德莉的身体也开始出现了异样，她总是时不时地能感到若干年前的那些妖精与她进行心灵之间的交流，看来灵魂继承的仪式似乎是成功了……

咚咚，清脆的敲门声打断了杰克的美梦，当他揉着眼睛打开门时发现一个矮人站在了自己面前。

“多瓦德诺比齐！”杰克吃惊得叫起来，并不是因为来找他的是个矮人，而是多瓦德诺比齐那全身是伤，衣衫褴褛的狼狈样子。

“你怎么这个样子了！”杰克急忙问道。

“骑士团侵略了地之谷，我在同伴们的掩护下好不容易逃了出来。杰克，我希望你能帮我，阻止骑士团那些家伙。”

“好。”虽然杰克已经不再是骑士，但他觉得自己如果能够出一份力还是应该要帮。何况一个矮人如此信赖自己，他还感到有些高兴呢。

来到地之谷杰克才感到事态的严重性，这里已经是一片狼藉，骑士团已经占据了这里，矮人们都已经被抓了起来。忽然，他看到一个矮人正朝地之谷这边走来。

“站住！”守卫地之谷正门的雷那德叫住了他，但那个矮人一挥手就将他击倒在地。这一举动惊动了地之谷中的骑士团，克洛斯和戴纳斯冲了出来，但很快，骑士都被那个矮人击飞，局面完全呈一边倒的趋势。

“你到底是什么人！”克洛斯厉声质问道

“我？”矮人哼了一声，忽然他全身释放出斗气，身

体渐渐变大，最后居然变成了一条龙！

“龙！”克洛斯吃了一惊，但骑士的荣誉感驱使他要继续与这个神一样的存在战斗，他努力与龙缠斗着，但龙实在是太强了，一尾巴就将他扫倒在地。忽然一颗宝玉从克洛斯的怀中掉了出来，并且发出了耀眼的光芒。

“什么！是宝玉！”龙大吃一惊准备撤退，但为时已晚，被光芒罩着龙很快就化为了泥土，一阵清风之后就消失在众人的面前。但那宝玉太眼熟了……

突如起来的变故让在场的所有人都惊讶不已，多瓦德诺比齐看到守护矮人的龙被击败也心灰意冷，而人类那边也并不好过，在与龙的缠斗中骑士团的伤亡也相当惨重。看到这个情况，杰克也只好回到拉吉亚塔城。

第五章 决意

躺在床上，杰克怎么也睡不着，这几天发生的事让他无法入睡，一切都来的那么突然，让人一点准备都没有。

砰！砰！砰！震耳欲聋的敲门声差点让这间桥下的小屋震塌。

“杰克·拉塞尔在吗？”一个听上去就是士兵的家伙问道。

“来啦，来啦。”杰克赶紧蹦下床，他知道，再不快点明天他迟早睡大街。

开门一看，果不其然，一名身着重型铠甲的士兵像一座山一样站在门口。

“王国宰相拉克斯大人让你今天晚上前去王城，告辞。”还没等杰克说上几句，士兵迈着大步转身就离开了。

“到王城里去……什么事情？”杰克歪着脑袋想了半天都不知道是什么。

笃、笃、笃，门又响了几声。

“今天客人真是多啊，来了来了，是谁啊？”杰克忽然觉得自己怎么一下子这么有人缘了，平时没多少人理会他，现在可好，矮人、王国宰相一股脑全来找他。

“杰克……是我。”这次门外传来的是一名少女的声音，而这个声音杰克再熟悉不过了。

“蕾德莉！”杰克一听非同小可，立即打开了门。站在门口的的确是那个自己曾经很看不顺眼的大小姐，不过此时她没有一丝趾高气扬的感觉，到是有一股悲伤显露在她那略显苍白的脸上。

“抱歉，这么晚了还来打搅你。”蕾德莉温柔地说道，这反倒让杰克有些无所适从。

“啊……啊！你还是进来说话吧。”杰克连忙叫蕾德莉进屋。

“真是的，这个屋就跟我想象中的一样，根本就没人打扫过。”一进屋看到杰克的家凌乱的样子，蕾德莉的那张利口又开始数落杰克了。

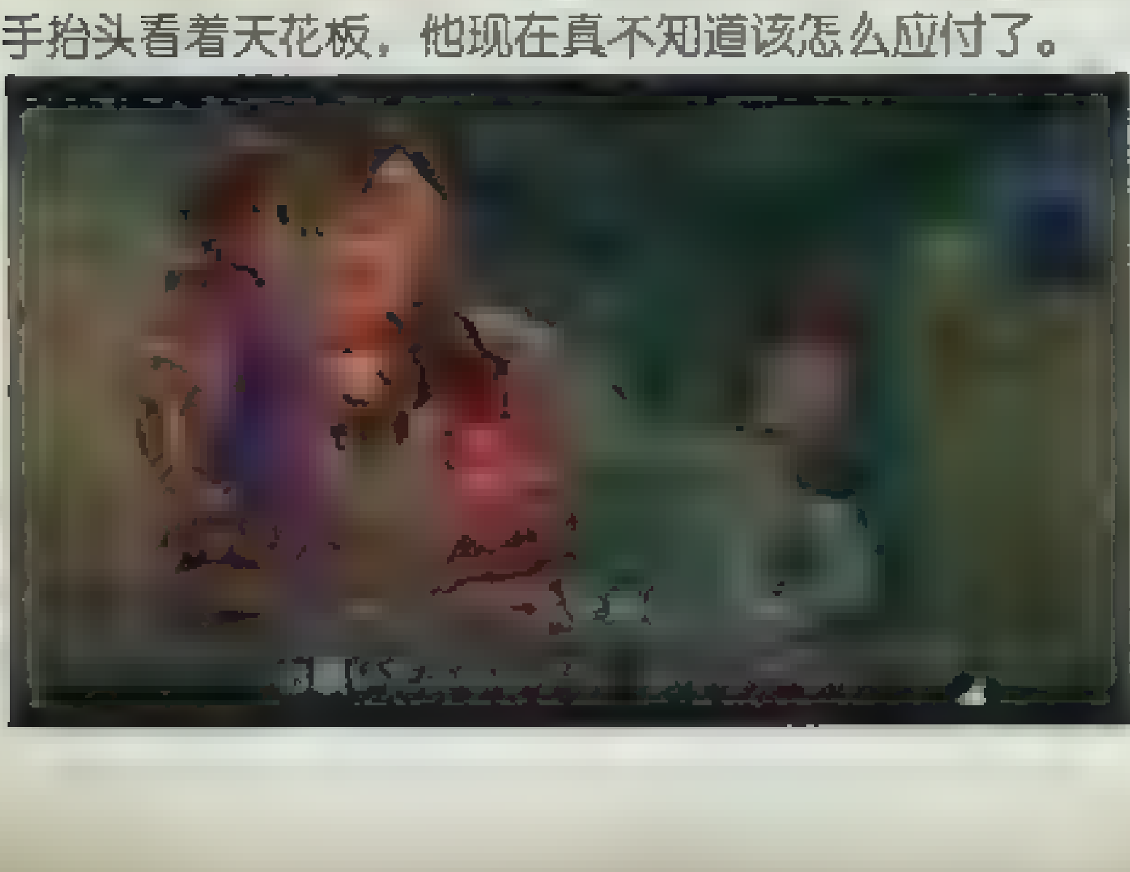
“真是抱歉。况且你从没自己打扫过……”杰克正要调侃几句，但忽然看到蕾德莉心不在焉的样子，似乎有什么心事，“蕾德莉？”

“啊？啊，抱歉。”蕾德莉的样子看上去很奇怪，这更让杰克起疑了。

“怎么了？你平时嘴巴不是很厉害么？”杰克问道。

“是吗？”

“是啊……不对，只是觉得奇怪而已。”杰克抱起双手抬头看着天花板，他现在真不知道该怎么应付了。



“……杰克……你说过如果有什么事就来找你，是吧？”蕾德莉小声问道。

“是啊，我说过。”

“事实上我有事跟你商量一下，你愿意听吗？”

“当然，我记得骑士团宪章的一句话，虽然只有一句，那就是‘同属一个团的人都是一家人’！虽然我现在已经不是骑士了……”说到这杰克不好意思地搔了搔头。

“对不起，都是因为我。”一听到这件事，蕾德莉也很过意不去，不过对于生性乐天的杰克而言这也没什么，现在在战士工会过得还挺不错的，至少收入上比骑士团高多了。

“这件事就不说了，来，坐。”杰克看了看屋子，那张缺一条腿的椅子显然不行，不过很遗憾，那是屋里惟一的一张椅子。现在能坐的只有杰克的床了，但该死的是床上居然还有件没拿去洗的睡衣。蕾德莉也没介意，坐了上去。

“……”坐下之后蕾德莉反而陷入了沉默，也许她也不知道该怎么开口，一股诡异的气氛流淌在两人中间。

“怎么回事？今天你可真安静啊。”的确，这样太不符合蕾德莉的性格了，要是平时，只要他们两人在一起那就免不了在嘴皮子上斗上几局，现在这种情况的确很不符合蕾德莉的性格。

“杰克……”过了几分钟蕾德莉终于开口了。

“什么？”

“我……要离开骑士团。”

“哎？什、什么！为什么！你别吓我，我牙还没刷呢。”杰克大吃一惊，他知道这小妮子一定有什么重要的话要说，不然不会亲自来找他了，但完全没想到是如此惊世骇俗的言语。

“我要出城，准确地说是不会回去了。”蕾德莉显得很平静。

“为什么？你要去哪？难道要进战士工会？”

“不，是去花之都，我要去见光之妖精的长老赛因。”

“哎！”这又让杰克吓了一条，他忽然暗自庆幸自己有一颗坚强健康的心脏，要不自己不是被吓死就是少活几十年，“你准备怎么进去？”

“不知道，但我无论如何都要去，我必须去见赛因长老。”蕾德莉说得很坚决，不容任何人反驳。

“为什么？如果有什么闪失你可能会被杀掉的！”

“你还记得灵魂继承的仪式吧？”

“记得啊，你被半兽人袭击差点出人命……”杰克不知道蕾德莉怎么忽然问起这个问题来了。

“我感到自从我接受那个仪式以来，我变得似乎有些奇怪了……我的身体……完全不像是我自己的一样。”

“……”这下杰克完全糊涂了，什么身体不是自己的，蕾德莉不是好好坐在他面前的吗？不过他还是压住自己的疑问，继续听蕾德莉说下去。

“还有阿尔冈达斯，最近流行的传染病……”

“啊，这个我知道，人都变得很疯狂了。”对于这个杰克深有体会，一想到这他还能隐隐感觉到被希拉大婶咬疼的手臂呢。

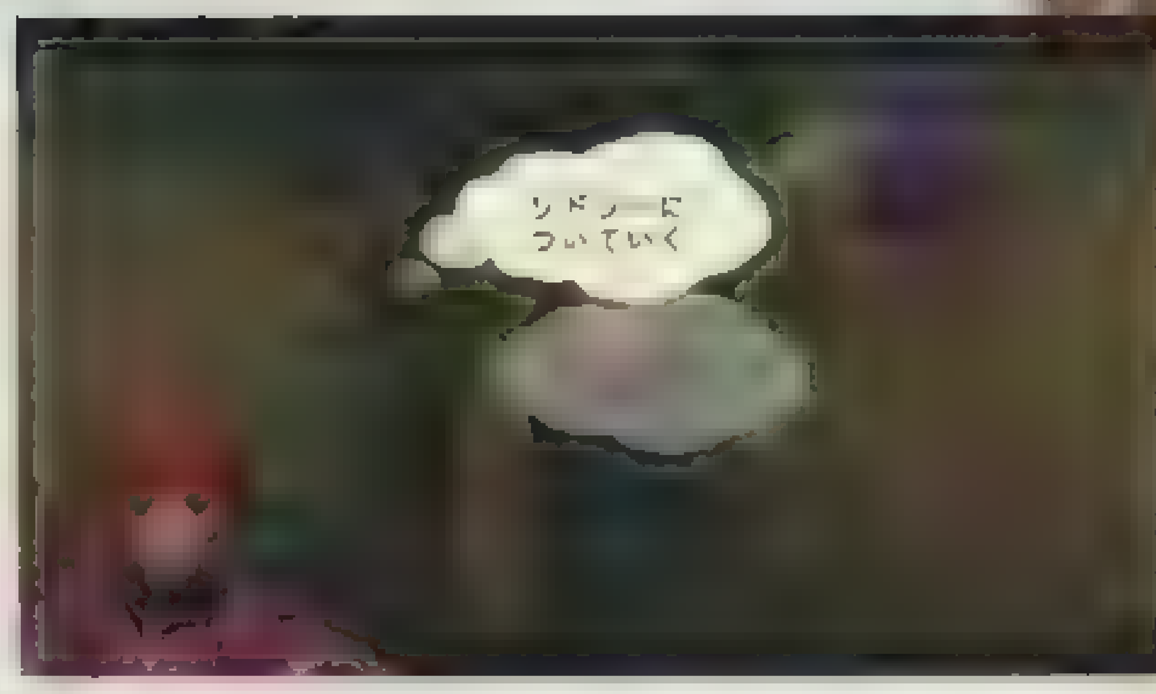
“那个病也许和那个仪式有关。”

“等等，你这话题也飞得太远了吧。”杰克不知道这两样东西有什么关系。

“不，一定有关系，因此……因为我……”蕾德莉显得有些激动，忽然一下站了起来，“诺格拉长老……已经去世了……”

“啊！诺格拉长老……去世了！”今天真是太令人吃惊了，几个令人匪夷所思的事情都挤到一块儿来了，杰克越来越暗自庆幸自己有一颗强壮的心脏了……

“杰克，我这到底是怎么了？我、我……我好害怕我自己……我不知道以后我会变成什么样子，



我好害怕……好害怕！”蕾德莉的声音已经带有哭腔，此时的她显的是那么无助，这时她不再是那个趾高气扬的大小姐，而是一个需要别人去拯救的可怜女孩。

“杰克！救救我！拜托了，杰克！杰克！”蕾德莉捂住双耳摇着头，似乎想把心中那个声音驱散出自己的身体。杰克缓缓举起手臂，不知道此时是否应该抱住她给她一个可以依靠的胸膛。

“抱歉……”忽然蕾德莉抬起头，向后退了一步，将脸撇向一旁，没有正视杰克的双眼，而脸上也恢复了往常那冷漠的表情。

“蕾德莉？”对于蕾德莉的突然转变，杰克更担心了，他现在不知道该如何去安慰她，因为他自己的脑袋也是混乱一片。

“我已经没事了，对不起，我要走了。”说着蕾德莉已经走到了门前。

“喂，蕾德莉！”杰克还想作最后的挽留。

“永别了……杰克。”

“永别……喂！蕾德莉！”看着蕾德莉离去的背影杰克大声叫着，刚才蕾德莉转身离去的那一瞬间，他看到蕾德莉的严重流出无尽的悲伤与无奈。杰克现在面临着人生最大的选择，他到底是追上去、还是留在原地？他自己也不知道。矛盾煎熬着他的内心，他发现这也许是他出生以来面对的最麻烦的事了……

第六章 决心

“你在迷惑什么，杰克·拉塞尔！‘同属一个骑士团的人都是家人’！虽然我已经不是骑士了……”杰克使劲摇了摇头，“不管怎么样蕾德莉那个样子的确让人担心，我还是跟上去看看！”

事不宜迟，杰克赶紧冲出门去追蕾德莉。

而此时，由于打倒了土龙镇压了矮人族，丞相拉克斯也答应了克洛斯的请求讨伐剩下的两条龙。至此，人类与妖精的战争拉开了序幕。杰克与蕾德莉来到花之都的门口，但蕾德莉忽然被冲出的光之妖精劫持，杰克为了表示诚意决定帮光之妖精夺取战争的要地——海伦西亚砦。虽然在那里遇到了夏目与雷那德的反抗，但靠着前来支援的光之妖精的帮助，杰克还是夺回了海伦西亚砦，而光之妖精的长老赛因也相信了他们是站在妖精这一边的，但此时却传来风龙瑟法德被击倒的消息……

“哇！”杰克忽然被一个噩梦惊醒，当他回过神时才发现身上已满是冷汗，他望了望四周，好不容易才想起自己已经身处海伦西亚砦。

“可恶，妖精和人类的战争……”杰克不禁低声骂了一句，没想到事情会演变成这个样子。

“你起来啦？战略会议已经开始啦。”换了一身华丽铠甲的蕾德莉走进杰克的房间催他赶紧去参加会议。

“啊，是蕾德莉啊……”杰克有气无力地回应了一生，他现在已经完全没力气说话了。

“怎么啦，杰克？你从昨天开始就一直发呆。”

“啊……雷那德大叔忽然从朋友转变成敌人，赛因又说什么战争开始了，而我却要与过去的同伴作战……”想到这，杰克就开始头疼，如果对方是半兽人、地精还好，但却是人类，而且又有自己的朋友，杰

克现在处于进退两难的位置。

“世界已经开始运动起来了，谁也停不了。”蕾德莉平静地说道。

“但是……但是……”

“我知道，谁都有自己的想法，谁都喜欢实现它。人类有人类的，妖精有妖精的，我有我的……而杰克你也有自己的。”

“不错！比如保护你之类的。”蕾德莉的一席话让杰克的心情终于有所好转。

“如果你说的是真的，那我就太高兴了。”

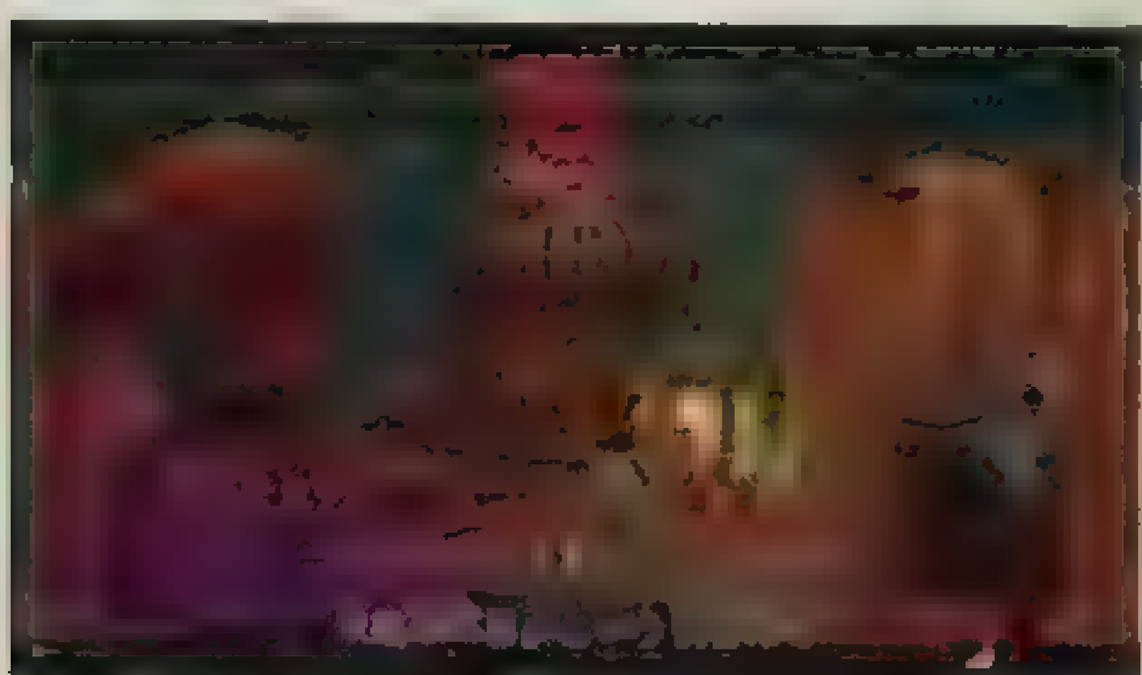
“蕾德莉……”杰克不知道蕾德莉为什么这么说。

“杰克……我……我不会再逃避这场战争。”蕾德莉的语气很坚定。

“是吗……我知道了！我会保护你，这就是我的想法！”杰克此时也下定了决心，他会永远保护蕾德莉。

杰克与蕾德莉来到会议室，赛因以及其他的妖精已经就坐，但赛因并没有马上宣布会议开始，而其他妖精也没有开口说话。

“怎么还不开始？”看到大家都沉默无语，杰克不解地问道。



“不要慌，主宾还没到呢。”赛因说道。

“主宾？那是什么，可以吃吗？”

“所谓主宾就是主要的客人的意思！”蕾德莉又快虚脱了，才对杰克有点好印象，转瞬间又被打得粉碎。

“这家伙，昨天还那么消沉，今天却这么有精神，真不明白人类到底在想什么……”赛因摇了摇头，看来对于他而言，人类果然是种难以理解的生物。

“哟，大家好啊，抱歉，我迟到了。”忽然一个洪亮的声音从门外传来，一名穿着长袍的大汉从外面走了进来，不过这个声音……杰克觉得怎么就那么耳熟？

“啊！给假钞的大叔！”看到来人的样子，杰克从椅子上蹦起来，没想到所谓的主宾居然是那个骗子。

“啊，是那个时候的小家伙啊，真是多谢啦。”大汉一把抱起杰克，给他来了一个亲热的熊抱，但杰克显然受不了这么“热烈”的招待，他只觉得自己都快无法呼吸了。

“他和帕瑟库大人认识？”赛因向蕾德莉投以疑问的神情，他没想到那么一个尊贵的人居然会对人类如此亲热。

“似乎是……”蕾德莉也弄不清情况，但就目前的样子来看，那两人显然是老相识。

“帕瑟库大人，会议就要开始了。”赛因向帕瑟库提醒道。

“啊，知道了。”

“呼，差点死掉，你这大叔就不能轻点？”杰克揉了揉被抱得酸痛的肩膀埋怨道。

“不得对帕瑟库大人无礼！你知道他是谁吗？他就是伟大的火龙！”赛因怒斥杰克的无礼。

“啊！火龙！不会吧……”杰克怎么也不能相信眼前这个看上去有些蠢的家伙居然是火龙，不过毕竟他也是见过很多世面的人了，很快就平静了下来。

“好，那么我们现在开始，这将是一场左右妖精……不，左右世界的重要会议。”看帕瑟库已经就席，赛因也宣布会议开始，“在会议之前我想向帕瑟库大人道歉，对于失去瑟法德大人我深表歉意……”

“啊，不用担心，那家伙不过是进入长眠而已。”帕瑟库对风龙被击倒的事情似乎毫不在意。

“这是什么意思？”没想到帕瑟库会这么说，连赛因也觉得好奇。

“嗯？难道不死的妖精已经忘记世界的构造了吗？”帕瑟库没想到赛因居然会问出这样的问题。

“世界的构造？”蕾德莉还是第一次听到这样的事情。

“那好，我来说明一下吧。”帕瑟库清了清嗓子，开始解释，“掌管这个世界秩序的是什么，你们应该知道吧？监视风、水、土、火的秩序，这就是我们四龙的职责。”

“大地的秩序？”蕾德莉又听到一个新名词。

“嗯，风之龙守护妖精，水之龙守护半兽人，地之龙守护矮人，然后我火龙守护哥布林。”

“切，什么嘛，都忽视人类啊。”听到四龙守护的都是人类以外的种族，杰克觉得有些不满。

帕瑟库摇了摇头，继续说道：

“人类有更重大的职责，那就是成为双龙的‘器’。”

“‘器’？”蕾德莉好奇地问道。

“嗯，所谓双龙，指的是掌管世界的最伟大的金龙与银龙。就像一天有白昼和黑夜一样，作为监视者的龙也有昼夜之分。金龙或银龙，他们中的一个会监视着世界，但是双龙是没有形体存在的，他们只能进入‘器’中才能觉醒。”

“也就是说，如果没有作为‘器’的人类，那么双龙就不会苏醒了？”蕾德莉现在似乎有些明白帕瑟库到底说的是怎么回事了。

“不错，小姑娘，你不仅可爱还很聪明。”帕瑟库赞道。

“那现在醒着的是金龙还是银龙？”杰克问道。

“现在是银龙的时代，但很快就要和金龙交换了。到那时，这个世界就不会是这样了。”

“那你的意思是说人类会灭亡？”

“如果秩序还像现在这样倾斜下去，那就会成为那个样子。”面对杰克的问题，帕瑟库给了他最真实的答案，“而这样一来，进入长眠的四龙就会再次苏醒。”

“这不是乱来嘛。”杰克叫了起来。

“没办法，这就是宿命。”帕瑟库无奈地摇了摇头。

“不错，人类会自取灭亡。现在阿尔冈达斯已经开始蔓延，大地的倾斜也在持续，这是再明白不过的事了。”一说到这个，赛因显得相当激动。

“不，也许不会这样。”帕瑟库说道。

“为什么？现在地之谷的矮人正惨遭蹂躏，我的哥哥诺格拉也死了。”赛因越说越激动。

“但是我们还不知道金龙奎萨什么时候醒来，不管怎么样，没有‘器’，就没有办法。”

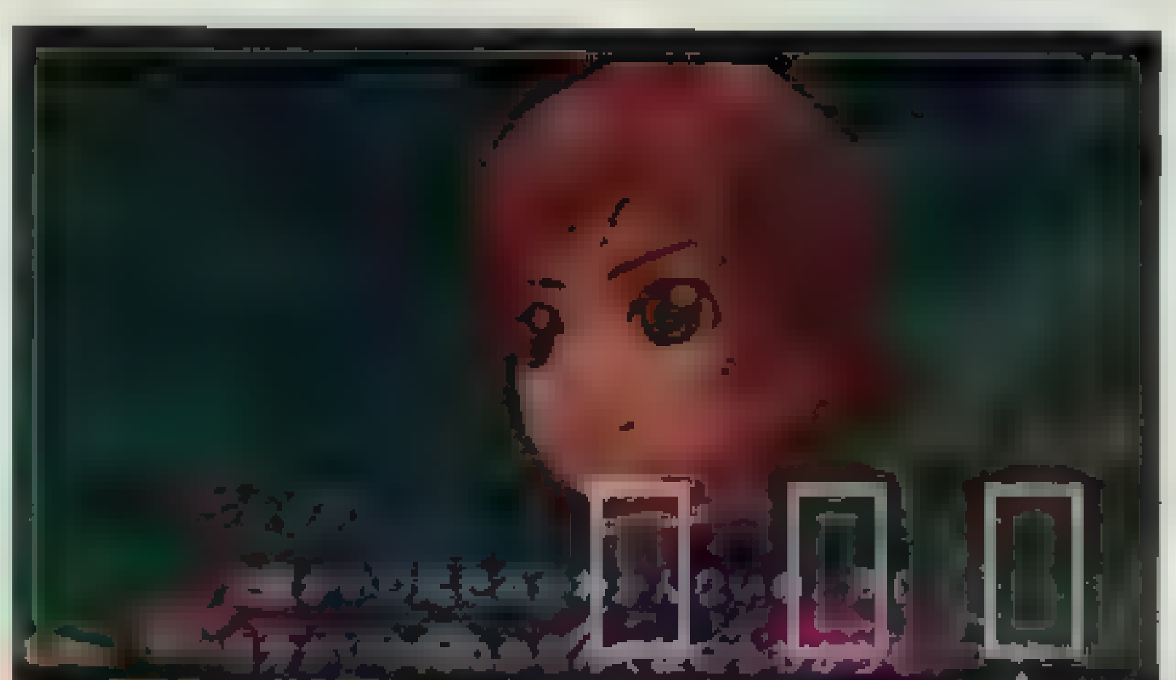
“不，‘器’其实……”赛因向蕾德莉看了一眼，但谁也没有注意到他的这个小动作。

“不管怎么样，我都会以我自己的信念执行自己的职责，努力贯彻自己的信念，这不正是活着的人的命运吗？”

“我明白了，大叔的话我非常明白！”此时杰克似乎已经体会到帕瑟库的话的真正含义。

“真的？”赛因以不相信的神情看着这个少年。

“是的。金龙、银龙，他们就像是命运一样，金龙不知道什么时候会苏醒，但与此同时，我们也不知道自己什么时候会死，那么我们人类每一天都只要充满活力地活着就可以了。”





“哈哈哈，不错，小子。”帕瑟库向杰克投以赞许的目光，看来他并没有看错眼前的这个少年。

“那么我们妖精就要继续努力阻止人类的傲慢了？”赛因问道。

“是的。”不过转瞬间帕瑟库的脸上就露出了为难的神色，“但是……我还有一件事放不下心。”

“什么事？”

“就是银龙弗缇诺到底在想什么？”帕瑟库说道。

“弗缇诺？那不就是大叔你当时问我的那个人吗？”这个名字对于杰克而言已经不陌生了。

“嗯，他在拉吉亚塔城指引着人类，将人类变为‘器’。”

“哎！银龙在拉吉亚塔城？”杰克还是第一次听到这样的消息，自己在拉吉亚塔这么久都没有听说过这样的事情。

“不久之前，我终于知道了他在什么地方。”

“在拉吉亚塔，到底是谁？我认识吗？”杰克非常想知道那个弗缇诺到底是谁。

“你不用管，弗缇诺的事就交给我吧，我想知道他真正的想法。”帕瑟库谢绝了杰克的好意。

“去拉吉亚塔城？那太危险了！”赛因并不赞同帕瑟库这么冒险的做法，但还是没有改变火龙的决定。

“对了杰克，你去一下哥布林天国。”帕瑟库对杰克说道。

“哥布林天国，那是什么地方？”杰克不解这个时候去那个地方干嘛。

“那是黑哥布林的村落，蕾德莉也跟着去。”

“我也去？”蕾德莉也觉得很奇怪，为什么连她也要去那个地方。

“战争就要开始了，去那种地方干什么？”杰克实在不明白帕瑟库的用意到底是什么。

“去了你就知道了，我认为这是你的宿命。”帕瑟库诡异地笑了一下，这让杰克更迷惑了，不过既然是火龙说的，那一定错不了。

第七章 菇林屋

在暗之妖精可可的带领下，杰克与蕾德莉来到了黑哥布林的村落哥布林天国，还没进去迎面就闻到了一股蘑菇燃烧时发出的怪味，真不知道这些哥布林有什么怪癖。进入哥布林天国到处可以看到黑哥布林，但并没有什么异常的情况。忽然一个身影从杰克的身后窜出来，当杰克反应过来的时候发现一把巨剑已经架在了自己的脖子上。

“谁，到这里来干什么？”一个低沉的男人声音在杰克的耳边响起，不禁让杰克为之一振。

“可恶，卑鄙的家伙，放开我！”杰克努力想挣开束缚，但他很快发现这不过是在浪费体力而已。

“报上名来，有什么话之后再说。”男人命令道。

“杰克，我叫杰克·拉塞尔。”

“杰克……拉塞尔？”一听到这个名字男人吃了一惊，手上的劲道也松了下来，杰克也趁机逃离了男人的束缚。

“你是谁！怎么忽然劫持别人 ”杰克揉了揉发疼的脖子问道。

“凯恩的儿子！我就是伽维因·罗特希尔特！”红

发男人报上了自己的姓名。

“你是……花林翁！”蕾德莉也没想到会在这里碰上那位传说中的骑士。

“伽维因……你是伽维因！”一听到那个就是自己的杀父仇人，杰克立刻拔出了剑，“决斗吧！我要为父亲报仇！”

“杰克，不要，你不是他的对手！”蕾德莉急忙制止杰克这种自寻死路的行为。

“抱歉，只有这次我不能后退！”说着杰克挥剑就向伽维因砍去，不过实力的差距显然摆在那里，很快杰克就被花林翁一剑击晕。

“花林翁，没想到你还活着。”蕾德莉看了一下杰克发现没什么大碍，也就放下了心，现在她将目光集中在了这位骑士身上。

“呵呵，现在我可是活在耻辱中啊，正在世界各地流浪。”花林翁不好意思地摇了摇头，“对了，你们为什么在这里？”

“啊，抱歉。”蕾德莉这才发现忘记自我介绍了，“我叫蕾德莉·汀贝莱克。”

“你是北方大鹰汀贝莱克家的人？”蕾德莉报上姓名之后伽维因也有些吃惊，没想到今天自己碰到的两个年轻人都是大有来历。

“是，但我已经舍弃了家族现在留在了光之妖精那里。”

“我听说人类和妖精之间的战争，与这个有关吗？”伽维因问道。

“因为我接受了灵魂继承仪式，所以在我的身体中有妖精的灵魂。”蕾德莉直接说出自己会跟光之妖精在一起的原因。

“什么，你接受了灵魂继承仪式！”伽维因大吃一惊。

“对于这场战争，我感到我身上背负有很大的使命……对了，您呢？对于有西方狮子称号的您而言，为什么要舍弃国家到边境来？”

“我在16年前就已经失去一切了……”伽维因叹了一口气，不想再多说什么。

“可恶！伽维因！我还活着，我们再来！”不知什么时候杰克已经醒来，他从地上蹦起来，举起剑准备再次战斗。

“别乱来，杰克，胜负已经很明显了。”蕾德莉想阻止杰克的冲动。

“不，我还能战斗！”

“好强的魄力，让我想到了凯恩。”伽维因笑了一下，他从眼前这个少年的身上看到了老友的身影，不禁也为



凯恩有这样一个儿子而感到高兴，“好，来吧，杰克！我随时恭候！”

杰克一次次向伽维因挑战，被打倒后再爬起来。毕竟杰克比伽维因年轻许多，凭借体力恢复比较快的优势杰克最后还是击败了花林翁。

“不愧是凯恩的儿子。”伽维因闭上了眼睛，等待着杰克的最后一击，杰克举起了剑，却迟迟没有刺下去，“怎么，你不是想给的亲人报仇吗？”

“你没有杀意……”杰克放下了剑，他现在有些怀疑，真的是眼前这个男人杀了自己的父亲？

“你……真的杀了我父亲？告诉我，伽维因，关于我父亲的事情。”

“凯恩……好，我告诉你吧，在这16年里这些事情我没有告诉过任何人。”伽维因顿了一下，开始讲述他与凯恩的过去，“我和凯恩都是王国的骑士，率领着各自的骑士团，我们是朋友，是竞争对手，更是好朋友。而我们与妖精的交情也很好，还经常出入花之都，我们还与妖精之长赛因是朋友，但是……16年前，水龙突然出现了，熟知传说的人们非常害怕。但是，龙是守护这片大地秩序的守护神，他袭击人类绝对有自己的理由，当然，凯恩也知道这一点。但他没有听我的劝告，为了人类，他击败了水龙，独自接受了秩序倾斜的宿命，成为了现实的阿尔冈达斯。为了守护特拖斯的秩序，赛因向好友凯恩派遣了刺客，虽然从感情上讲赛因不愿意，但这毕竟是作为守护龙的妖精的必然选择。我知道这一切，但我最后却逃避了……我抛弃了凯恩，我夺走了你家人最爱的东西。不久我就舍弃了国家和家庭，对于我而言，失去一切也许就是我的报应吧。”

“你……真是个笨蛋。”杰克听了伽维因的话心情反而平静了下来，“母亲她直到死也是很快乐的，我也一直与姐姐在一起，而父亲作为我的目标永远活在我的心中，而且我还这么多伙伴呢。而且，在你的心中不是一直还惦记着你的儿子吗？你没有失去什么，也没有从别人那儿夺走什么。我想父亲到最后也一定把你当成他的好朋友的。对不起，把你说成我的杀父仇人。OK，你我的事就一笔勾销了！”

“！”伽维因没想到杰克会如此爽快，忽然杰克想到了什么，“啊！蕾德莉，我明白了！”

“明白什么？”蕾德莉不解地问道。

“帕瑟库大叔叫我们到这里来原来是为了见这个人啊。”

“帕瑟库？你说是火龙帕瑟库？”

“你认识帕瑟库？”杰克好奇地问道。

“是啊，以前我们还是酒友呢。”

“哈哈，之后我们就要人类交战了，你要不要跟我们一起与妖精一起并肩作战？”杰克向伽维因发出了邀请。

“杰克，别乱来。”蕾德莉觉得这样有些强人所难。

“但是有这么强一个大叔在，待在这里有点浪费吧？”

“哈哈哈哈哈哈，确实如此，确实如此！”一听杰克这么说伽维因豪爽地大笑起来，“龙的死亡，人类与妖精的战争……这也许是赋予我的宿命，以前我一直是与宿命背道而驰，现在我要正面面对他！走吧，我们去海伦西亚砦！”

没想到伽维因如此爽快就答应了，杰克也因有这么强的一名同伴加入而高兴，但这样一来他就与所有人类为敌了。但是，就在到达海伦西亚砦的第二天，蕾德莉忽然晕倒了。经赛因诊断这是灵魂继承仪式的后遗症，因为哈普的灵魂与蕾德莉的灵魂没有完全同化，蕾德莉的灵魂正在排斥它，但他的心中却在暗自高兴，因为这样一来，离“器”的觉醒就更近了。看着蕾德莉痛苦的样子，杰克很难受，但现在又有一个更糟的消息传来，火龙帕瑟库在火山遭到了克洛斯和戴纳斯率领的骑士团攻击。杰克赶紧跑到火山，但克洛斯却将他打倒，利用杰克身上掉落的宝珠杀死了火龙，这样一来，守护大地的四条火龙全部进入了长眠。好在花林翁及时赶到救下了杰克，将他带回了海伦西亚砦，而此时冈兹也来到海伦西亚砦并带来了被克洛斯关押的杰克的姐姐。

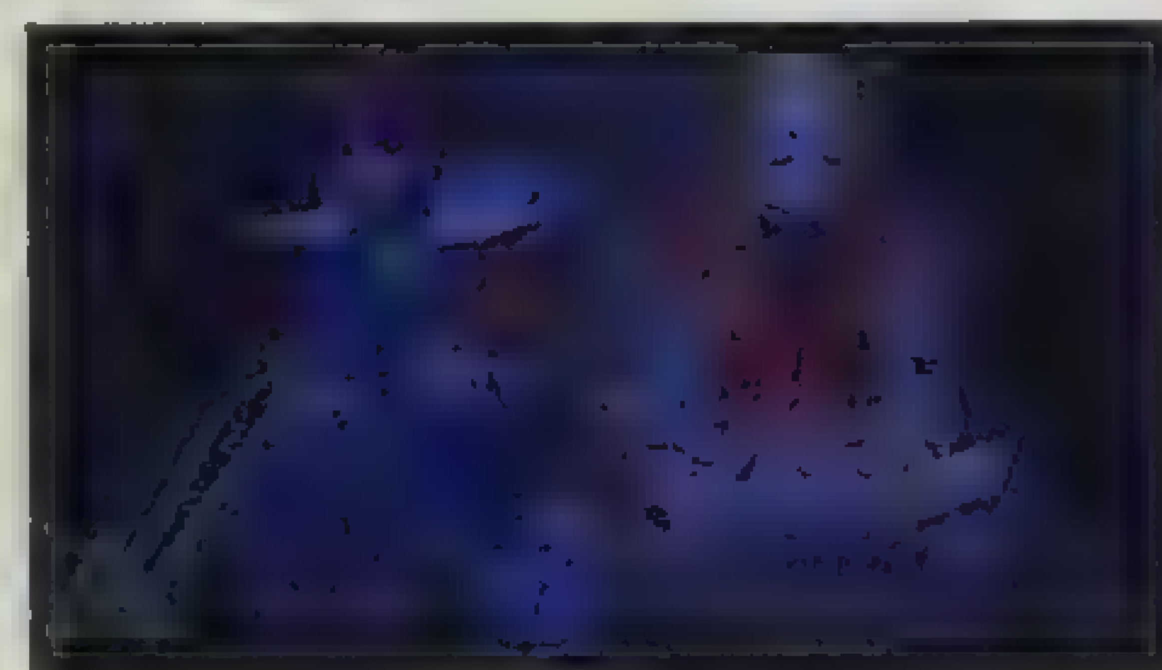
人类与妖精的战争终于全面展开，克洛斯也开始算计着自己的计划，他的野心现在已经逐渐开始暴露。战争总是残忍的，虽然妖精有不死的生命，但并不是说他们对刀剑免疫，当利刃穿过血肉之躯时，他们与所有的生命一样。人类则是在妖精魔法下灰飞烟灭，但他们还要作最后抵抗。

杰克奋力击退了克洛斯，这时蕾德莉已经决定将面对自己的命运，她终于作出了她这一生中最大的决定……而克洛斯死杀死了戴纳斯将军，因为他要对这次的失败找一个替罪的羔羊，当然，那只羊最好是总与自己作对的那一只。

回到海伦西亚砦，杰克刚走进自己的房间就看到一封信放在了桌子上，信并没有署名，但凭上面的字迹就能看出是蕾德莉写的。

“今晚我想和你单独谈谈，在雷桑之树那里等你……”不知道蕾德莉葫芦里卖的是什么药，但既然是蕾德莉相约，杰克自然是毫不犹豫地答应了下来。

当天刚黑的时候杰克就出发了，他有种预感，这将



是他一生中最重要的一次约会。刚来到雷桑之树，杰克就已经看到蕾德莉坐在树下了。

“你来啦。”看到走过来的杰克，蕾德莉对他笑了一下。

“当然！”杰克大笑两声，说起来他已经很少迟到了。

“我很高兴你能来……”蕾德莉温柔地说道。

“蕾德莉……”杰克的脸一下子就红了，不知为什么，他觉得今晚的蕾德莉特别漂亮，是他认识她一来第一次产生这样的想法，“你有什么话要说？”

“来，坐。”蕾德莉示意杰克在自己的身边坐下，杰克坐下时无意中碰到了蕾德莉的手，这让他的脸更红了。

沉默……好像是过了几分钟吧，杰克没听见蕾德莉说话，他也不敢先开口，而且也不知道该如何开口，不过还好，蕾德莉很快就打破了这个沉默。

“特拖斯已经倾斜得快到极限了……倾斜并不只是人类的错，妖精也要负一点责任。也许赛因自己本人没有发觉，其实他也染上了阿尔冈达斯。”

“啊？赛因！”杰克没想到蕾德莉一开口会说到这个。

“大地的、世界的倾斜……这才是产生阿尔冈达斯的原因，人类的傲慢与妖精的怠慢，这才招致了毁灭的反复。”

“嗯……这些东西对我似乎难了一点……”杰克并没有听懂为什么蕾德莉会说到这些东西。

“我已经知道了一切，在我的心中，古代妖精告诉了我我不想知道的事实。”蕾德莉顿了一下继续说道，“因为灵魂继承仪式，我已经背上了调停秩序的宿命，那就是……金龙的‘器’。”

“调停？器？”杰克越来越不清楚蕾德莉在说什么了。

“我已经决定遵从我的宿命了，但是最后一次……我想最后一次实实在在地感受一下我是人类这个事实，我想体会我是个人类……”说到这，蕾德莉的神情不禁有些黯然。

"虽然我不知道什么，但不管怎么说蕾德莉还是蕾德莉！"

"呵呵，果然很像你的作风啊。"听杰克这么一说蕾德莉忽然笑起来，"没关系，不用放在心上。"

"我……也有事想对你说……"杰克终于鼓起勇气说出了他一直想说出话，虽然不知道蕾德莉会怎么想，但他至少说出来了，这，就已经足够了。

终章 最后的希望

在拉吉亚塔上城，克洛斯向拉克斯报告了戴纳斯的死讯，拉克斯决定让克洛斯代替戴纳斯，任命他为将军。

"拉克斯大人，你不会真的相信他所说的话吧？"克洛斯走后，路西奥别有用意地问拉克斯道。

"作为杀死龙的人，克洛斯会给士兵带来勇气，这有利于提高我军的士气。"拉克斯平静地说道。

"呵呵，不愧是拉克斯大人啊。"对于这么一个颇有心机的人，连路西奥也不得不佩服。

"那么你到底是什么人呢？你的所有情报都太准确了。"拉克斯也是饶有兴趣地看着眼前这个永远也摸不清底细的男人。

"我只是将人带到终点的领路人。"

"是吗？"

"好了，我必须走了，告辞。"

"我们会再见面吗？"拉克斯问道。

"是的，总会见面的。"路西奥微笑着回答，但又有



几个人知道这笑容的背后会发生什么呢。

就在路西奥离开不久一团黑气就笼罩了拉吉亚塔城，一条闪耀着黑银色光芒的龙从城中飞了出来，朝南方飞去。克洛斯见状兴奋异常，他似乎看到了自己成为英雄的雄姿，赶紧命令手下追赶上去。而另一边，杰克也从赛因的口中得知蕾德莉去了世界的边缘白夜之城，于是与冈兹一同前往。就这样，克洛斯与杰克这两个被命运束缚的人终于在白夜之城走到了一起。

"你和妖精还有龙，到底在策划什么？"克洛斯质问道。

"克洛斯？"杰克没想到会在这里碰到他，"没什么企图，倒是你，你在害怕什么？"

"你说我在怕什么？"克洛斯冷笑了一下。

"是啊，你不断地杀死龙和妖精，就像是你在害怕什么一样。"

"可笑，我和你是完全不同的，给我拿下！"

"我是来带走蕾德莉的，没时间陪你玩。"杰克也拔出了剑。

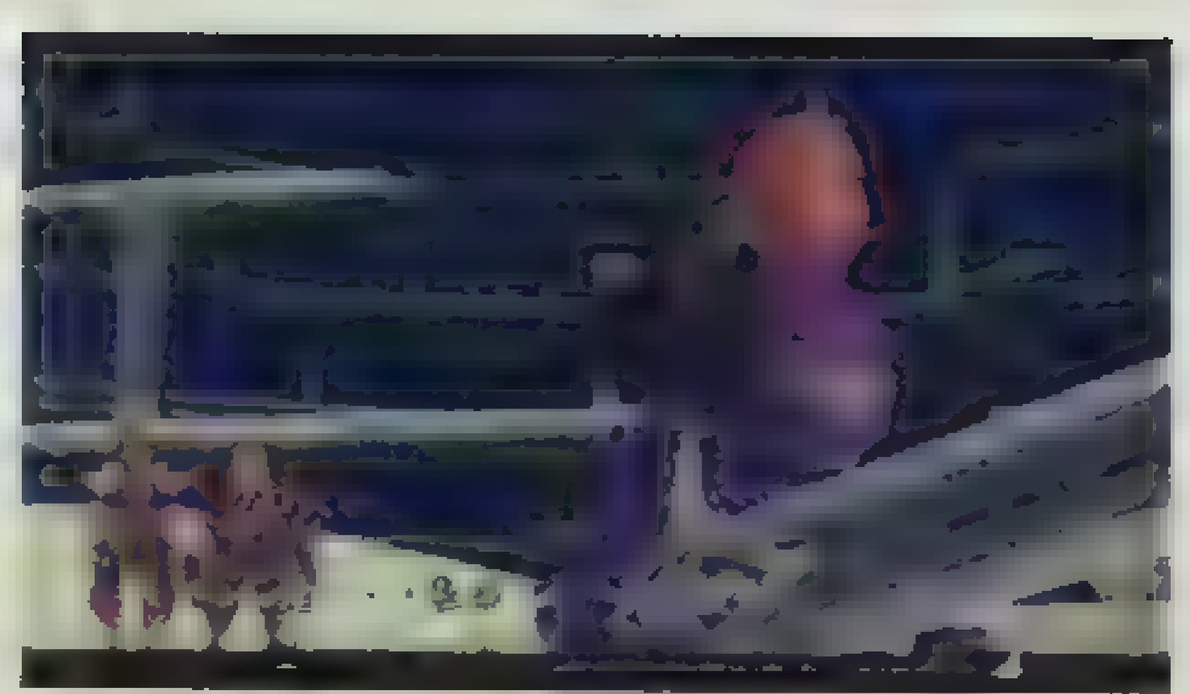
这次杰克没有再有所顾忌，他用一招华丽的终结技击倒了克洛斯。看着倒在地上的克洛斯，杰克愤怒地举起了剑，但最后还是没有刺下去。

"为什么？为什么？杀了我！杀了我！"克洛斯嘶哑着声音咆哮着，就像一只垂暮的野兽，对于这样的人杰克已经不想再说什么了，杀了他完全是脏了自己的手。

"你的命是戴纳斯将军、伽维因还有蕾德莉救的，我不想让他们的心血白白浪费掉。"杰克平静地说道，没有一丝愤怒，他只是可怜眼前的这个人，这个被自己的欲望腐蚀了心智的愚蠢家伙。

忽然，银龙出现在了空中。

"龙……我的……猎物！"克洛斯挣扎着爬了起来，



他举起了剑，试图向银龙挑战。

"住手，克洛斯！"杰克惊叫着，克洛斯这样的举动无疑是自找死路。银龙并没有多说什么，只是向那个愚蠢的人类发出了一道吐息，当耀眼的光芒之后，留在地上的只有一滩黑色的印记——克洛斯连灰都没有剩下就从这个世界上消失了。

"因果报应之人已消灭，勇者啊，和奎萨的'器'一起在金龙城等我吧！"银龙用他那金属般的声音对杰克说道，说完就展翅飞向了金龙城的最高处。

"蕾德莉就在里面。"

"那我们走吧，杰克！"杰克与冈兹下定了最后的决心，看来这将是一场空前惨烈的战斗。

爬过充满流沙的螺旋阶梯，杰克与冈兹终于进入了金龙城，但忽然一个熟悉的身影出现在他们面前，俨然是加斯内的亲信路西奥。

"路西奥大人！"对于路西奥的出现，杰克和冈兹都非常惊讶。

"蕾德莉就在这座城的最顶上，她被妖精的意识所束缚了，你们赶快去救她。"

"蕾德莉！"一听到蕾德莉有危险杰克赶紧冲向城顶，他丝毫没有察觉到路西奥说这段话时那沉着冷静的神情，似乎毫不慌张。

杰克很快就跑到了城顶，他看到蕾德莉被一个罩在一个金光闪闪的球中，而一条金色的巨龙正坐在蕾德莉面前。

"杰……克……"听到杰克的呼唤，本处于失神状态的蕾德莉回过了神来。

"蕾德莉！振作！我现在就救你出去。"一把将蕾德莉从光球中拽了出来，杰克激动异常。

"我们……终于……又见面了……"蕾德莉努力地向杰克挤出了一个笑容，从目前的情况来看，她只是很虚弱，但生命已经没有危险了。

"我真是应该要向你道谢呢，杰克。"这时路西奥优雅地走上了城顶，"你妨碍了'器'的觉醒，真是非常感谢。这个女孩作为金龙的'器'我是不能出手的，至少作为银龙弗缇诺的我是不能的。"

"！"看着路西奥渐渐变成银龙的样子，冈兹大吃一惊，没想到大家一直在寻找的银龙居然是路西奥。但这时杰克还蹲在地上抱着蕾德莉，根本来不及回避。

"杰克！你带着蕾德莉赶快逃！"冈兹举剑拦在了杰克和蕾德莉面前，虽然他知道这无疑是螳臂挡车，但他决定作最后一搏。

银龙毫不犹豫地挥剑刺来，冈兹闭上眼睛本能地举剑格挡，但他很快就发现并没有什么东西刺过来，当他睁开眼睛时，发现一个高大的身影挡在了自己面前，一把漆黑的巨剑已经刺穿了那个人的身体，那头火红的头发……是伽维因！

"父亲！"冈兹惊叫着扑向已经倒在地上的伽维因。

"居然让你看到我的死期……"伽维因笑了一下，一口鲜血从口中喷了出来，缓缓地闭上了眼睛。

"不要……不要！"看到这情景，蕾德莉嘶声悲鸣，她现在已经完全清醒了过来，但由于她的神志已经恢复，金龙开始逐渐消失。

"成功了！成功了！哈哈哈哈哈！"银龙弗缇诺狂笑着，看着金龙逐渐暗淡的身影，他发出了胜利者的笑声，"之后就是破坏那个'器'，这样我就可以从那该死的长眠中解救出来了。人类啊！你们就和特拖斯的终结一起活下去吧！来，把'器'献给我吧！"

"我……是不会让你碰我的蕾德莉的！"愤怒的杰克拔出了神剑阿比崔塔，他决定与神一般存在的银龙弗缇诺作最后一战。

弗缇诺不愧是最强的龙，杰克之前所碰到的对手在弗缇诺面前完全就像是玩杂耍的小孩，但杰克并没有多想什么，他的每一剑都挥得很有力，招式并不华丽，但绝对实用，这就是拉塞尔家的剑术，仿佛是专门为了与龙对决而存在的一样。当最后一剑击中弗缇诺时，这个王者再也没有还手，倒在了地上。

"没想到你居然能打倒作为'监视者'的我……人类的力量……真是可怕啊……"路西奥还是不能相信眼前的事实，他没想到自己会被软弱的人类打败。

"人类的力量……就是守护自己所爱的东西的力量，是强烈地想守护自己所爱的东西的意念！"杰克义正严词地对路西奥说道。

"也许吧……"忽然路西奥居然笑了起来，"看来你已经不需要我这个'监视者'了……"

"你这是什么意思？"路西奥的话反倒让杰克迷惑了。

"龙……只会活在自己所相信的人的意念中，被龙所支配，是要靠人类自己的意识来进行选择的……再见了，脆弱的、短暂的……我所深爱的……人类啊……"路西奥微笑了一下，随后化为了一片虚无。

随着银龙的消失，金龙城也开始坍塌，杰克和蕾德莉望着冈兹，但冈兹却轻轻地摇了摇头，他现在要在这里陪自己的父亲。看着团长那坚定的眼神，杰克觉得那个自己曾经以为非常软弱的团长，现在特别坚强。

望着金龙城，远在海伦西亚岩的赛因却发出了诡异的狂笑，是喜悦？是悲伤？还是……疯狂？

深夜的拉吉亚塔城的街上没有一个人，安静得似乎这里像没有生命一样。

"走吧，蕾德莉。"杰克伸出了手紧紧地握住了蕾德莉的手。

"嗯。"蕾德莉向杰克点了点头。

此时少女的心仿佛与少年的心走在了一起，他们知道，只要还有爱，人类就还有希望。黑夜终将会过去的，明天将是新的开始。

The End

思绪了很久最后还是将情节定在了"妖精篇"，虽然妖精篇收同伴少，但情节方面却是相对比较完整的，而且很多重要情报都是在这个篇里得到。当然，最关键的还是我们的女主人公最后与杰克走在了一起，不知道大家注意到没有，最后的牵手情节中杰克的声音发生了变化，变得跟战士工会的大队长一样，带有金属的感觉，难道……



文 火花天龙剑 Malas

PS2	凡人物语	Square Enix	RPG
	ラジアータストーリーズ	2005年1月27日	日版
	无对应周边		推荐年龄：全年龄

研究中心 Research Center

RADIATA [ラジアータ ストーリーズ] STORIES

和收同伴有关的两个分支剧情

因缘の对决

在诱拐公主事件结束，主角成为队长后，在テアトル·ヴァンクール受付处听到广场的事件，同时完成依赖委托“地上最强决定战”。前往广场发生事件，开始分支剧情，之后按照如下顺序前往相应的地点就可以完成。

クラブ“ヴァンパイア”，选择“引き受けてやるよ”→テアトル·ヴァンクール“ツヴァイト”部队室→クラブ“ヴァンパイア”→テアトル·ヴァンクール4F大队长の部屋→ラジアータフォコン城门口

事件完成之后，再去和ジェラルド单挑，胜利后他便会加入。

ザインの頼み

在和ガウェイン战斗得到アービトレイター后，不要急着去睡觉，而是去ヘレンシア砦ザインの部屋，选择“…わかった”，之后从花の都左边路向上，在右边和ジェイジェイ对话后前往ディズヌフ地方的ボルゴンディアーゾ。在最深处和ガルヴァドス战斗，战斗后，和ジェイジェイ对话后成为同伴。

事件完成之后，再回ボルゴンディアーゾ最深处和ガルヴァトス战斗，胜利后他也会加入。

全委托攻略

幻の逸品 (D)

テアトル旁边的武器屋“ザ·サヴァイヴァー”与店主对话。之后前往地の谷，去武器店老板要求去的三个锻冶屋，得到3个小包后，再回武器屋“ザ·サヴァイヴァー”复命。

スミロドンの牙 (C)

去神圣オラシオン教团总本山，ドワイト的房间，事件后前往オーチョ地方，打倒那里出现的敌人スミロドン，得到牙后回去复命。

桥の魔物 (B)

从テアトル下方的ルブス门出来，前往地图上有绿色印记的地方，和トレント×4及キングサーペント战斗，胜利后回去复命。

チューチュー·パニック (D)

前往ヴァレス魔术学院，ダニエル也会前来协助主角。

在食堂中干掉全部老鼠后，击败老鼠BOSSキイロオオネズミ后任务完成。

キイロオオネズミ Lv.26/HP:34/属性：无/特殊：混乱·毒

地下道の怪物 (B)

テアトルB2牢屋的梯子向下，一直到最深处和ヘドロボンバパ战斗。

ヘドロボンババ Lv.31/HP:3150/属性:水/特殊：混乱·石化·毒

注：这里可以得到重要道具カルロスのコンタクト

ゴブリン墓场の秘宝 (B)

ヴァレス魔术学院の图书室3F调查阶梯右侧的书架。

テアトル南门前往ドーセ地方，一直到ゴブリン墓场

最深处打倒ゴブルホテプ9世后回去复命

ゴブルホテプ9世 Lv.30/HP:1650/属性：无/特殊：无

注：这里同样可以得到重要道具リクルートスーツ

地上最强决定战 (B)

接受委托后前往テアトルの4F大队长的房间。

之后去エキドナ门与メリッサ战斗。

メリッサ Lv.30/HP:3200/属性：无/特殊：混乱·毒·近眼/掉落：回避の果实

ゴンドノビッチの穴 (A)

接受委托后从ヘリファルテ门前往地の谷。去长老の家2F发生事件。

从锻冶屋方向的坑道进入，最深处与ロックディガー×2战斗。

ロックディガー Lv.31/HP:1425/属性：地/特殊：无

击倒后会长老の家，再回テアトル。

奇迹の石 (B)

前往神圣オラシオン教团，和教皇カイン对话后从ルブス门出来，前往セプテム洞窟

最深处击败トラップダコ。

トラップダコ(本体) Lv.32/HP:3065/属性：水/特殊：无

トラップダコ(足) Lv.32/HP:388/属性：水/特殊：无

回教团后得到“オーブ”。

极秘依赖 (D)

去フォコン门口，和バーグラー×5战斗，结束后向タナトス报告。

バーグラー Lv.28/HP:401/属性：无/特殊：マヒ·盗み

鍛えよ！肉体 (C)

前往神圣オラシオン教团。先后和ビシャス，エルヴィス，ミランダ，アキレス，因为涉及到同伴的加入，尽量全部击破。

ビシャス Lv.18/HP:426/属性：无/特殊：无

エルヴィス Lv.21/HP:511/属性：无/特殊：无

ミランダ Lv.25/HP:506/属性：无/特殊：HP回复·状态回复

アキレス Lv.28/HP:1406/属性：无/特殊：无

挑战状 (C)

前往ノウェム地方在森林深处和ロッコ战斗。

ロッコ Lv.36/HP:1102/属性：无/特殊：无/落：生命の果实

スター様を止めてください！ (C)

在テアトルB2房间和ロボスタ 战斗。

ロボスター Lv.35/HP:980/属性：无/特殊：冻结·炎上

异界の生物 (A)

从ルブス门前往セプテム地方，到アルガンダース古城。

最深处和BOSS战斗，破坏所有水晶球即可。

Lv.20/HP:600/属性：火/特殊：无

Lv.20/HP:600/属性：风/特殊：无

Lv.20/HP:600/属性：地/特殊：无

Lv.20/HP:600/属性：水/特殊：无

真地上最强决定战 (A)

前往エキドナ门与メリッサII战斗

メリッサII Lv.32/HP:3837/属性：无/特殊：冻结/落：生命の果实

下水道の谜 (B)

火龙击破后才会出现的任务，在前“地下道の怪物”通过之后，BOSS处的逆方向继续前进，在深处会发生事件，之后任务完成。

全任务达成后，受付处的タナトス会加入。

花火事件

上期里已经提到，人类篇剧情在ガンツの手纸事件后的“花火大会”上主角会和感情值高的女性角色一起约会，而感情值的增减由以下行动决定。

感情值上升的行为：

成为同伴，将其编入队伍中，让其长时间在队伍中，一起参加强制剧情战斗，一起战斗胜利，平时和其对话。

感情值下降的行为：

将其编出队伍，战斗不能，平时去踢她。

可以和主角约会的角色：

ナツメ，チャーリー(这个，呕)，ニーナ，ジル，モルガン，アーシュラ，アリシア，クローディア，レオナ，コーネリア，マリエッタ，アナスタシア，フローラ，エレナ，ビシャス，アディナ，ミランダ，ルル，イリス，ヘルツ，リンカ，リーリエ，フラウ，サイネリア

惟一遗憾的是没有大队长。

另外，如果没有任何一名女性角色加入的话，那么花火大会就只有主角一人孤独地度过了。


&3DM-SM

www.pluribus...



战火兄弟连

30高地之路

战火兄弟连：30高地之路	Ubisoft	FPS
Xbox	Brother in arms Road to 30 h	2005年3月1日
对应Xbox Live 另有PS2版		17岁以上玩家对应

作为育碧公司今年主推的大作之一，《战火兄弟连》的表现不负众望，出色的画面，感人的剧情，以及增加了些许策略要素的游戏模式，这绝对是一款育碧公司的诚意之作！

游戏的画面采用了育碧公司近期经常采用的“柔光笔草”效果，这种效果的好处就是在不给系统增加太多负担的情况下，让整个画面呈现出一种独特的朦胧中的绚丽美感。除此之外，游戏开场玩家从天而降那一段，整个画面效果的冲击力也相当惊人。

游戏的剧情据称是根据真实历史故事所改编，讲述的是在著名的D—DAY，也就是诺曼底登陆当日，一支降落在敌人后方的101空降师中的第三小队的故事，由于故事一开始，小队就因为飞机失事而全部失散，整个剧情的曲折离奇便定下了基调。游戏中的几乎每个人物都有各自的背景，对于人物的刻画给人印象深刻，令本作具有了相当的深度。

在游戏的战斗模式下，也与其他的第一视角射击游戏有很大的区别，以往的射击游戏总是以屏幕中央一个辅助玩家瞄准的准星为射击中心，而本作有一个模式则是完全拟真现实瞄准状况，你必须通过各种武器的准星，按照“三点一线”的标准进行瞄准和射击，这无疑使游戏的投入感大增，用真枪瞄准孔替代准星瞄准，这个变革让开枪不得不仔仔细细，想准确射击就得通过枪口的瞄准孔自己判断射击弹道，从而让玩家更加的融入到战斗的刺激之中，虽然初期会有些不适，但体验过后却觉得这样更为真实更为适合二战题材。当然，游戏也依然提供了传统的射击方式。

本作的对战模式和传统的FPS对战模式有所不同，成为了一个新的概念，策略FPS。游戏过程中分2队游戏，你要带领自己的NPC队员通过下达战术命令配合自己的行动从而完成阻截，炸毁，厮杀等任务。虽然游戏中最多可以2 VS 2，但是每个玩家可以控制3名NPC队员，2队最多可以控制12名NPC队员，所以战场上不光是考验你的个人主义，还要考验你的判断力与决断力；队友的生命取决于你的一个决定哦！相信拥有如此新意的崭新FPS一定不会让二战的Fans们失望的。

操作列表

左摇杆	移动
右摇杆	瞄准
左摇杆键	蹲下
右摇杆键	使用枪孔瞄准
十字键	各种NPC指令
A键	跳跃
B键	枪托攻击
X键	装弹
Y键	换枪
L键	下达特殊指令
R键	射击
黑键	投掷手雷
白键	切换小队
Back	察看
Start	菜单

简要流程攻略

01 Hill 30

渐渐醒来后，四周已是战火不断，随即马上投入到战斗之中。战斗中眼见着与自己坚守阵的战友一个又一个的倒了下去，这时敌人的TANK增援赶到，BOOM的一声，自己便失去了意识……

02 Rendezvous with Destiny

本关的目的是为了让玩家适应基本的操作。顺着左下角指南针的黄色箭头提示到达队友处得到一把手枪，随后沿途解决几个士兵，再和另一名队友会合，本关结束。

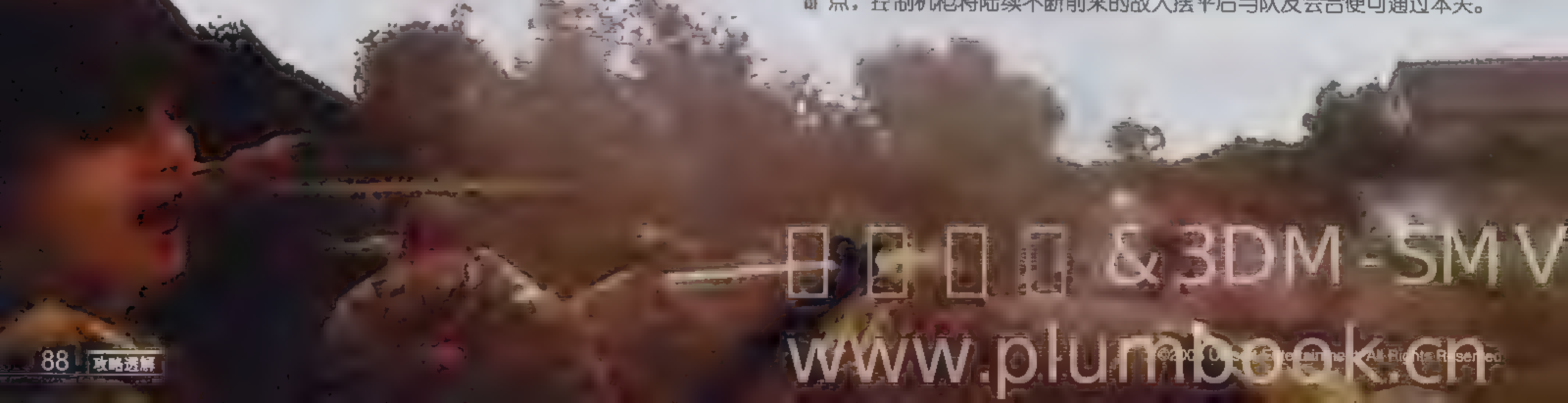
03 Silence the Guns

本关没有什么难点，开始后紧跟两名队友直到遇到两名德军，利用掩体可以轻松解决他们，接着遇到3名德军从坠机方向冲过来，利用刚刚捡到的步枪远程射击便可以搞定。随后在车前与4名德军交火，敌人仍然不能阻挡我方的突击。继续奔袭，直到看到高射炮后，找到有利掩体，对其守兵三人予以偷袭，成功后炸毁高射炮。顺路直下再解决三名德军，通过房屋后与两名德军交火，解决后再将高射炮的守兵歼灭，并炸掉高射炮便可通过本关。

04 Ambush at Exit 4

本关会教玩家如何控制NPC队友的一些基本指令，通过利用L键来发送移动与攻击目标的一些指令。（按住L键移动到某地再松开为让NPC移动到该地，按住L键移动到敌人身上后再松开为射击该目标，按住L键移动到敌人身上后再按R键为突击该目标。十字键的下为跟着自己，上为掩护。）学完指令后，向箭头提示方向前进，途中会遇到几波敌人，但没有什么难点，熟练运用学到的NPC指令配合自己的枪法可以轻松搞定他们。遇到2名队友后通过箭头提示到达机枪火力点，控制机枪将陆续不断前来的敌人摆平后与队友会合便可通过本关。





&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2005 Ubisoft Entertainment All Rights Reserved

05 Objective XYZ

本关才应该算是游戏正式的开始。与另一队NPC队友分开行动后，顺着箭头提示走，先解决汽车前的几个杂兵，接着会遇到一个机枪火力点，利用队友的火力掩护，从左侧一条房屋间的小路绕到该火力点的火力死角给予打击，途中注意房屋间的几名杂兵。摆平后继续向箭头方向移动，会看到一栋民宅，进入后将几名杂兵清理掉，通过后门的路迂回到另外几名杂兵的侧面给予打击。之后继续往箭头方向的一栋巨宅移动，途中有3波敌人拦截，利用掩体与NPC的配合可以很容易摆平。到达巨宅后，第一个屋子内会有敌人在用餐，扔一个手雷进去可以很爽，通过房间后会与队友会合，此时会出现大批德军，将其摆平后即可通过此关。



06 Foucarville Blockade

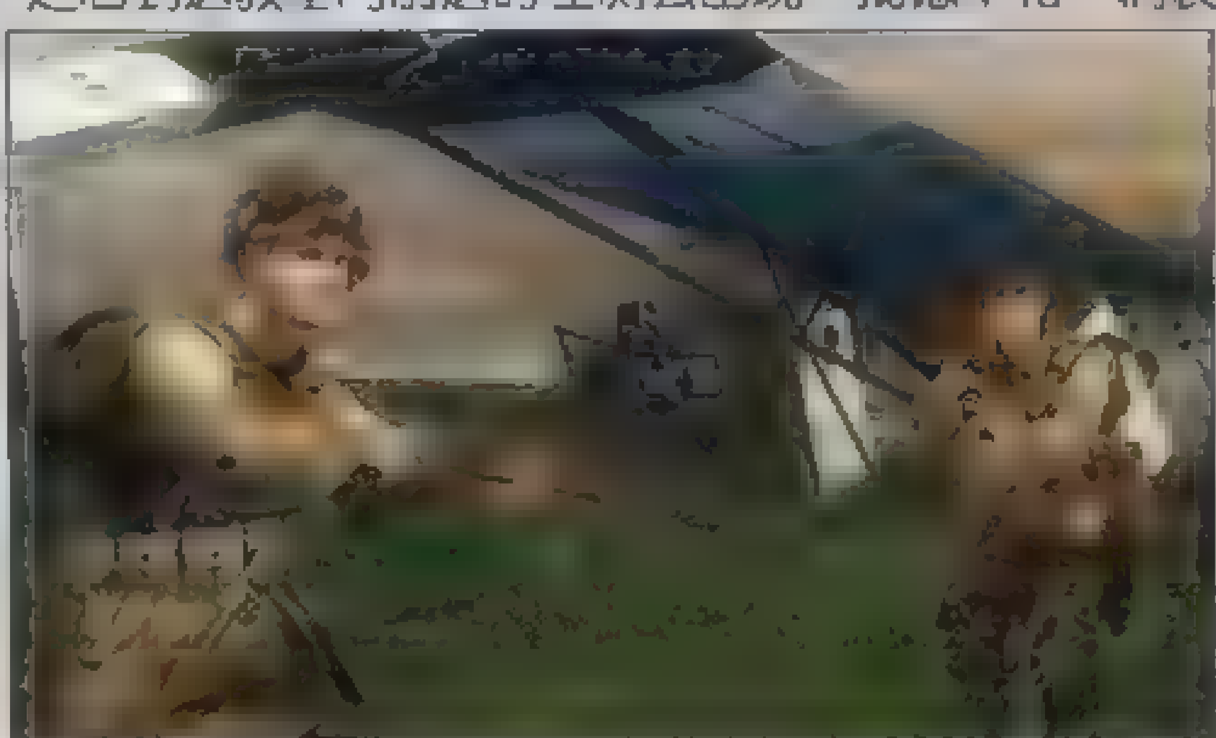
任务开始后，与第一批敌人碰面后可先按一下Back键观看地形，然后选择远程火力攻击，也可以从汽车左面的一间屋子后面的小路绕到敌人后面攻击，这期间会与7、8名德军交火，利用NPC队友间的配合很容易摆平。到达路障附近会有一个机枪火力点对我方进行攻击，此时不宜正面火拼，利用附近一个房屋间的小路可以绕到其火力死角，随后可以将其歼灭，途中会有遇到4名德军。要注意该机枪火力点后方还有一个机枪火力点，利用掩体与队友的掩护，可以射击到该火力点的德军。通过该火力点后会在一片林子里与4名德军交火，可以用突击指令将其歼灭。随后从教堂右面的墓地开始将教堂四周的德军突击。完成后迅速到达指定地点使用机枪将不断冲过来的敌人摆平。最后机枪前的栅栏会被炸开，按照提示将两处的德军歼灭后与队友会合便可通过此关。

07 Rommel's Asparagus

任务开始后，顺着小道往第一个机枪火力点突击，利用队友的火力掩护到达机枪火力点前的木堆做掩体，通过投掷手雷炸掉第一个机枪火力点，或者利用队友的火力压制，自己迂回到敌人侧翼给予打击。接着按照左下角的黄色箭头提示到达第1根柱子处，在队友火力掩护下来安放炸弹。接着用队友在汽车附近做牵制火力，然后顺着来时路口处一道小河沟往左的一条路到达敌人的第二个机枪火力点将其摧毁，剩下的残兵就不足为惧了。而其后第一个火力点会有援兵到，让队友在第二个火力点处火力掩护，自己偷袭敌人侧翼，将其收拾后，到箭头指定地点炸第2根柱子。此时的第一火力点处会有敌援兵连续出现，要做好攻击准备，接着按照提示在队友跟随下迅速炸掉北方区域的所有柱子。这时一架飞机会坠毁，顺着背面一辆汽车头前面的小水渠慢慢迂回到高射炮方向的敌人前的木堆处做掩体，然后搞定高射炮的守兵，将高射炮炸掉后再将区域内剩余的木桩炸掉。此时一架飞机会撞出一条通往第2个高射炮的路，沿途一些杂兵不足为惧，要注意西面的第3个机枪火力点，为了避免正面冲突，沿着北面的栅栏绕到机枪的射击死角再突击该处敌人。将敌人歼灭后不要着急按照提示去炸柱子，先顺着该火力点后面的小道到南面第4个火力点的死角处发动攻击，顺便将守卫第2个高射炮的守兵歼灭，接着再去炸这区域内的柱子，此时会有敌援兵出现在第4火力点处，按照先前的方法再实施一次打击即可，随后继续炸剩余柱子。接着我军的飞机会顺利降落，到达飞机处与战友对话便可过关。

08 Action At Vierville

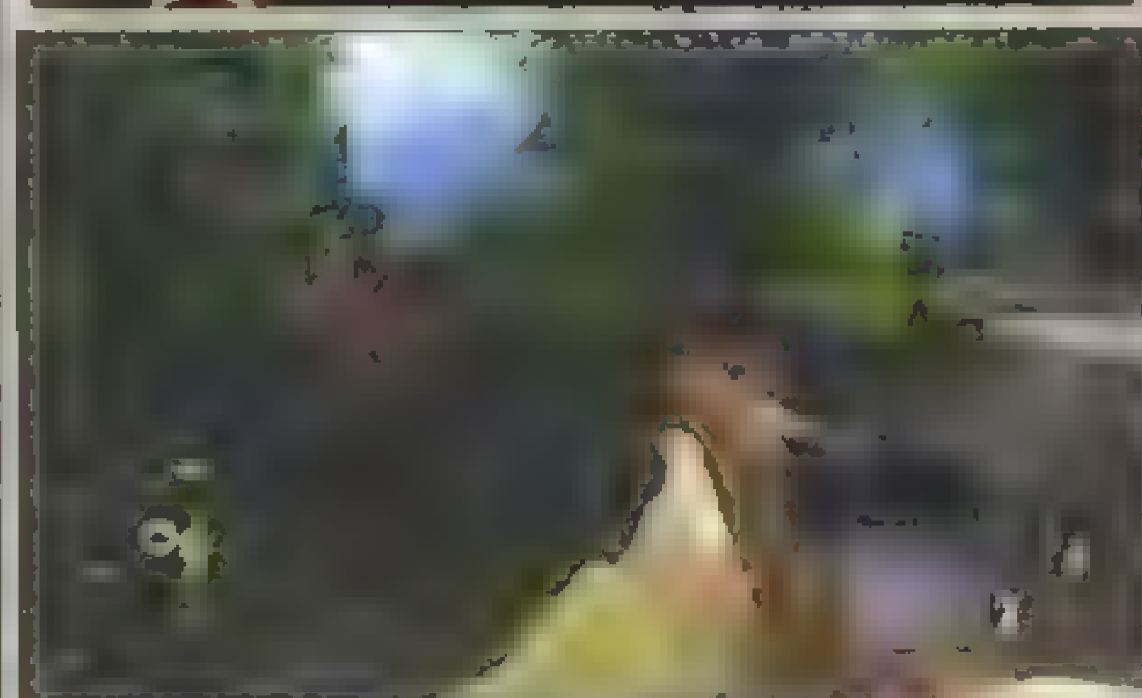
任务开始后，按照提示解决路上的杂兵后与我方坦克会合，这时会加入一个新的指令系统，即切换小队系统，可以在2个小队之间切换，想给其中一方发送指令只需按白钮切换到那一小队便可，(左下角的2个小圆圈图标代表两个小队，图标带白色圈的说明是现在所指挥的。)坦克已经成为其中一个小队，可以通过在坦克后面按住X键进入坦克的机枪炮位置进行射击，熟悉操作后继续向提示方向前进。途中遇到的德军现在都已经不足为惧，多利用坦克做火力压制，然后带领NPC队友寻找道路绕到敌人背面偷袭的战术可以轻松解决敌人，教堂旁边的两个炮架可以炸毁。解决一路的障碍后到达指定地点会与几名德军和一辆装甲车交火，装甲车可以用坦克L+R键的命令将其摧毁，几名士兵可以随意蹂躏。之后到达教堂门前这时左侧会出现一批德军和一辆装甲车，用先前的战术火拼可以再解决掉他们一次。完成后与坦克驾驶员对话便可以过关。



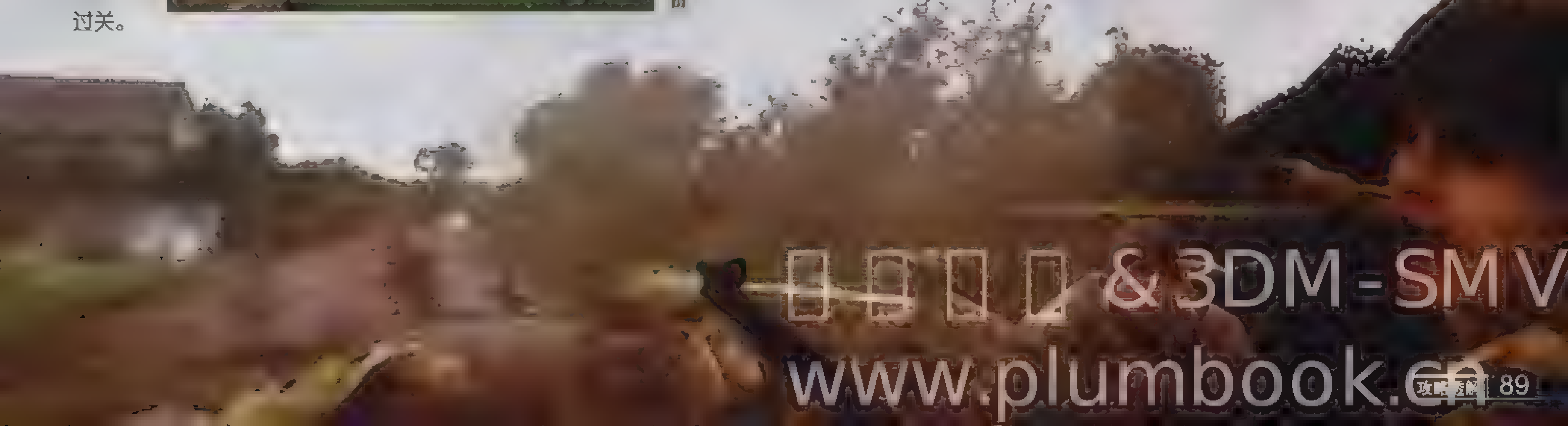
09 Dead Man's Corner

本段初期就有坦克做保障，所以通往目标地点的一路上可以用坦克做先锋，用绝对的火力强势歼灭路上的德军，但要注意路上有处空地上的敌人炮架会对我方坦克展开攻击，路过这里时坦克最好先远程攻击临近的火力点，避开炮架的攻击范围，然后带领NPC队员将沿途的火力点击破，并炸毁炮架。接着利用坦克将炮架后面路上的树桩撞开，从而使道路畅通，过了此处后前面会有重重的火力点与炮架，所以尽量用Back键观察好地形后，再决定坦克火力掩护的合适位置，接着再去逐一歼灭各个火力点。通过重重火力后遇到第二个树桩，边上还有一个弹药补给箱。通过树桩后坦克驾驶员会遭到偷袭，这时会有一队敌人袭击，清理完敌人后与队友在坦克前对话便可过关。

10 The Crack Of Dawn



任务开始后会新增一个突击小队，按照提示向目标前进。在路上会碰到一队德军，利用1个小队的火力牵制，配合另一个小队的侧面突击可以轻松解决敌人。在路中央的坡上可以看到下面有一个敌人火力点，为了不正面冲突可以从右面一条树上吊着伞兵的路绕过去，然后将路上的德军清除，并炸掉高射炮，然后解决先前的火力点，要注意火力点后方一栋废墟上的一挺机枪和下面的一队德军，在另一队战友的火力掩护下，带领队友从废墟的院子那条路对该机枪火力点进行偷袭，取得控制权之后用机枪将跑出来的德军全部清光，之后与队长对话便可结束本关。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

11 The Fall Of ST.Come

任务开始后马上就投入到战斗之中，利用两个小队的火力掩护，自己沿着东边的墙移动到两排木柜处做掩体，近距离瞄准射击敌人将敌人消灭。随后前往目的地的路程上会布满炮弹的袭击，不要在炮弹落下的那条直路上走，要沿着西边的路走并绕到机枪火力点的旁边给予打击。到达第一个自动存档点处会遇到楼房上面敌人的火力攻击，利用队友的火力压制，带一队人冲上去将其摆平，随后与队长会合，接受新任务继续前进。此时会出现一队德军，消灭后继续向目标方向前进。通过第二个自动存档点后会出现一队德军士兵和一辆德军坦克，这时先不要急于冲锋，先各自找到有利掩体避开炮火攻击，逐一解决掉德军士兵后，到西面箱子里拿火箭炮，用火箭炮将坦克轰掉后与队长对话便可结束此关。



12 Buying the Farm

任务开始后可控制一突击小队和一辆坦克，往西面路上的左侧会有几波德军，利用控制坦克可以轻松解决。到达围墙附近时要小心围墙内部的碉堡，围墙外的碉堡可用坦克炸掉。然后进入敌人据点，先利用队友的火力掩护解决掉据点内的炮架兵，然后再叫坦克进来横扫敌军残余兵将。随后会遭到敌人的炮弹攻击，往目标进发的路上要贴着左侧的边缘路线前进以躲开炮弹的袭击。途中会遇到几名德军士兵和一辆德军坦克，解决掉后再将发射炮弹的士兵干掉，最后和箭头提示方向的队友对话便可结束此关。

13 Alternate Route

任务开始后往箭头提示的断桥方向前进，途中会有几名德军士兵与一辆德军坦克，解决掉后再炸掉位于坦克草堆后的炮架。之后顺着炮架后面的路前进，途中会有几名德军士兵和一辆德军坦克阻拦，解决他们并不困难。随后往前方桥梁方向行走。此时安置坦克到安全地点，向桥另一方向的敌火力点施加火力压制，趁此时到达对面攻击炮架附近敌兵。最后控制炮架旁边的引爆器炸毁桥梁便可过关。

14 Purple Heart Lane

任务开始后会得到一把狙击步枪，利用狙击枪的精准优势可以轻松解决面前的德军。顺着指示往目的地行走，途中会有多名德军拦截，但利用狙击可以不费吹灰之力将其歼灭。与另一小队会合后，向提示方向进发，此时西岸会出现一批德军伏兵，此时不宜恋战，因为敌人是会不断地增援，应迅速向目标进发。到达指定地点后发生情节，随后继续朝目标前进。途中会遇到一火力点，利用队友火力掩护，自己沿着北面的边缘绕到其后方给予打击。最后到达指定地点便可过关。

15 Cole's Charge

任务开始后先与队友们会合，接着会有大雾弥漫，冲锋的同时要注意敌人的机枪火力点，要找好掩体防御，然后再给与敌人反击。清理完这个区域的敌人后，在一农舍前与Cole对话，接着Cole会打开栅栏，全体通往下一区域。此时会与德军一小股敌人相遇，利用地形与战术配合可以很容易解决掉敌人。通过自动存档点后会与德军一个机枪火力点交火，利用队友掩护射击，从右侧小道绕到其后面可以将其解决掉。随后再解决前往目的地路上临近的敌兵，最后与队长对话便可结束本关。

16 Ripe Pickings

任务开始后带领一个小队向箭头提示方向移动，途中会遇到炮弹袭击，要尽量避开炮弹的攻击区域行走。路过路障处后会与一队德军交火，要注意远处民房上面的机枪火力点。在路障处的两个草堆中间有一条通路，沿着通路右边的墙偷偷溜到敌人身后给予猛烈打击，这样可以避免与德军的正面火力冲突，造成一定的损伤。清理完这个区域的敌人后，位于机枪火力点后面的一个栅栏会被炮弹炸开，此时可以通过此处继续前进。接着会遇到一小队德军的攻击，他们大多都躲在掩体后，利用队友掩护然后突击便可以解决他们。随后与Combs对话，之后掩护Combs原路返回任务开始的据点，途中要解决一小队的德军士兵。抵达据点后马上进入到保卫据点的战斗中，敌人会从南面冲来，解决掉敌人后与指定地点的队友对话便可结束此关。

17 Push Into Carentan

任务开始后先不要从大路向目标进发，因为拐角处有一机枪火力点，应该先从开始后西边民宅的一条通往后院的路绕到敌人的侧面给予打击。随后路上会有零散的德军拦截阻击，利用队友的配合通过并不困难。通过第一个自动存档点后西南边会遇到一辆德军坦克，此时到附近的武器箱前拿火箭炮炸掉坦克，随后东边会出现第二辆坦克，继续到附近的武器箱前拿火箭炮炸掉坦克。接着按照提示解决几名士兵后前往敌军仓库的大门会打开，然后将内部敌人全部摆平后与队长对话即可过关。



18 Tom And Jerry

任务开始后先用狙击步枪分别解决掉从南边、西边和东边冲来的敌人。当下面的队友移动后，下塔楼去指定地点增援队友。解决下面敌人后敌军会有坦克增援，到箭头方向拿火箭炮将其坦克炸掉。随后到塔楼东边进行防御，此时会出现第二辆坦克，继续用火箭炮轰之。之后东北方向会出现最后一辆坦克，将其炸掉后便可过关。



19 No Better Spot To Die

任务开始后首先要到达30高地进行防御战，途中会遇到几波德军的阻拦，这里要多利用掩体与掩护射击，敌人会在不同的方向发动进攻。清理完这个区域的敌人后与队长会合，随即投入到防御30高地的战斗之中，之后与第一关的情形一样。随着Baker从昏睡中醒来后，队长给Baker新的任务：寻找美军坦克。按照箭头指示向目标进发，途中的士兵并不多，尽量贴着北方的路快速向目标前进，遇到敌方坦克尽量回避，直至在一桥处与自军坦克会合。随后给两辆坦克带路，与坦克一起前往30高地增援队友，最后将区域内的敌人解决掉后与队长对话便可过关。

20 Victory In Carentan

本关无需玩家操控，打到这里便是整个游戏的结尾，请放松欣赏剧情吧。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿!
通信地址:兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编:730000 Email:guide@ucg.com.cn
短信投稿:发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 新世纪勇者大战

日版 投稿人:CHACHAMARU命

隐藏机体&角色加入方法

ブラックマインドガイン:在"恶者特急ブラックマインドガイン"这话中,让ブラックマインドガイン的BLANCE降至100以下后,以レイウイング(沙织)的精密射击攻击(不能击坠)。之后在"蝴蝶の梦"后将正式加入。

内藤ルンナ:先在"恶者特急ブラックマインドガイン"这话中救出ブラックマインドガイン,这样在"蝴蝶の梦"这一话中コチョウ(ルンナ)会以NPC的身分增援。当コチョウ(ルンナ)出现后在7回合内全灭敌方且ルンナ存活即可。在二周目开始后不久コチョウ(ルンナ)便会成为我方角色。

剑星人ライアン:在"复仇の100万光年"后半段地图,以ファイヤーダクオン击坠アーク星人触发剧情后,ライアン便会出现,ファイヤーダクオン会追加ライオソード和ファイヤーライオソード。过关后ライアン便会加入。如果在这一话结束后他没加入,他会在"ダクオン NO.6"中加入。

カゲロウ:在"盗まれた超AI"前半段地图,让レイゼルバー(兆太)在5回合内邻接アビス,之后打过前半段地图和后半段地图。这样在"夺われたデッカード"中カゲロウ就会正式加入。

ライジンオー:在"ぼくたち地球防卫组"这一话中,被破坏的建筑物在四个以下时就会加入。如果没有在"ぼくたち地球防卫组"这一话中加入,那么在"谨慎なんて、キンシンませんっ?"或"地球防卫组 谨慎!?"中也会加入。

ゴッドライジンオー:在"波动关数"或"神のサイコロ"中,用ライジンオー击坠最终BOSS。

方便的复位热键

本作的玩法类似《机战》,频繁的读取自然是少不了了。只要玩家同时按下L1、L2、R1、R2、SELECT、START六键不放,便会回到标题画面。

合体攻击的发动条件

和网友交流时才发现,竟然有很多人通关后也不知道合体攻击如何使用。其实这些在游戏的说明书上已经说得很清楚了,不过国内玩家估计也没几个能看到说明书……

只要满足以下4个条件,就可以发动合体攻击了!①勇者值3500以上;②发动的双方气力必须满足条件;③发动双方的EN必须满足条件;④攻击对象在发动双方的攻击范围之内;⑤发动双方均未移动过,二动也不行!

最后是全部合体攻击列表!

合体攻击名	机体	机体	攻击力
パーフェクトグラビトンバスター	GマイトガインPM	レイゼルバー	45000
ディメンジョンプレッシャー	Fジェイデッカー	レイゼルバー	73000
ビッグ ディッパ	Sファイヤ ダグオン	レイゼルバ	52500
ビッグバンハンマー	ガオガイガー	レイゼルバー	73000
ライジングストリーム	ライジンオー	レイゼルバー	63000
ファイヤ・ヘル・アンド・ヘブン	Sファイヤ・ダグオン	ガオガイガー	70000
フォビドン・クロス	Gマイトガイン	Fジェイデッカー	75000

在《新世纪勇者大战》中登场的机体,有很多都在《机战》中出现过,比如《勇者王》、《绝对无敌雷神王》等等。喜爱机器人的玩家不妨试试哦!

PSP 恶魔战士编年史 混沌之塔

日版 投稿人:水瓶座の天使

隐藏角色

胧之毗沙门:选择角色时,将光标停在毗沙门上,按START键再决定。

SHADOW:选择角色时,将光标停在?上,按START键5次再决定。

マリオネット:选择角色时,将光标停在?上,按START键7次再决定。

PSP还是不太适合快节奏的格斗游戏,还是等即将在家用机上推出的版本吧!

NGC biohazard 4

日版

里昂最强奥义:火箭刀

首先要说明的是,此法只限于日版,美版无效。要使出火箭刀,首先必须要有火箭筒。之后先装备火箭筒,然后按住L键拔出小刀,之后按Y键进入菜单画面,然后再按Y键退出就行了。成功之后,你就会看到很奇异的画面:最弱的小刀竟然和最强的火箭筒融为一体!至于威力么,就请恕在下卖个关子吧!

注意整个过程中L键不能松,否则就一定不会成功!

PS2 草莓100%

日版 投稿人:北京 神崎终

秘密语音追加

在标题画面中,也就是有"PRESS START"字样的画面中,依次输入△、→、↓、□、↑、×、←,就可以听到秘密语音了。但此秘技的效果不能保存,关机再开时就得再输入一遍。

PSP 真·三国无双

日版 投稿人:水瓶座の天使

隐藏角色出现方法

只要将角色顺序通关,就能打出全部隐藏角色。但这样的话实在是太浪费时间了,所以小女子总结了一下,把最佳方案告诉大家。

曹操、司马懿、曹仁	任意一名魏国武将通关
孙坚、孙权、孙策	任意一名吴国武将通关
刘备、诸葛亮、庞统	任意一名蜀国武将通关
张辽、徐晃、张郃	曹操通关
黄盖、吕蒙、周泰	孙坚通关
大乔、小乔	孙策通关
黄忠、姜维、魏延	刘备通关
貂蝉、吕布、祝融	任意一名他国武将通关

随着PSP价钱一天天降下去,国内有PSP的人也越来越多。在此向大家推荐《真·三国无双》,这是一款适合随时随地娱乐的好游戏。

PS2 再见,月夜!

日版

隐藏关卡

第六章在酒吧里的战斗过后,先回"公寓"对话,再到"咖啡店"等地点("废工厂"除外)引发事件,地图上便会出现"工厂",进入后即可找到一个隐藏BOSS(招式与第一关的BOSS:Keats相同),将其击败后可获得额外奖励的赏金。

本作的隐藏关卡不止一个,有兴趣的玩家可以自行研究。

PS2 樱大战3 巴黎在燃烧吗

日版

特殊剧情密码

其实以下密码在官方网站就有公开,不过为了方便那些不能上网或是上网不方便的读者朋友,在此还是公开一下吧!

お誕生日おめでとう	20050224
エリカ目覚まし时计	81515645
グリシーヌ目覚まし时计	41816146
コクリコ目覚まし时计	19141010
ロベリア目覚まし时计	05111320
花火目覚まし时计	16848522
メル&シー目覚まし时计	19061909

官网还会继续更新密码的,有条件的玩家可以留意一下。

PS2 义经英雄传

日版

贱兔的秘密

在游戏中经常可以看到四处逃窜的兔子,只要把游戏中出现的9只兔子全部KO,在画廊中就会追加名为"桃源"的要素。

当时做攻略时就在想:为什么战场上会有这么多兔子呢?没想到这些兔子身上真的隐藏着秘密啊!

NGC 星际火狐 ASSAULT

日版

隐藏的FC经典游戏

开发本作的Namco在游戏中收录了3个FC年代的经典作品,分别是《BattleCity》、《Xevious》和《StarLuster》。前者只要收集所有关卡的铜牌便可以取得(在选择模式时选择"Mission"可以挑战银牌和金牌),而《Xevious》则需要收集所有关卡的银牌,难度比较高。《StarLuster》的出现方法为找到每个关卡的所有隐藏黄色小旗,所以要想重温这几款经典作品也不容易啊!

和NGC上的前一作比起来,还是本作更好玩啊!

PS2 天星 宿命之剑

日版

通关特典

获得300个以上的赤块通关,会出现困难模式和SOUND TEST模式。

获得900个以上的赤块通关,可以拿到神龙剑。

www.plumbook.cn

技

以无为行有为 以无限为有限

技巧，是一种精巧的艺术。这是一种必须使智力同技巧相配合的精妙艺术。技巧的原理不光可以学得到的，好像科学一样，需要寻求实证，而由实证中得到结论。必须顺其自然，好像花朵一样，由摆脱了感情与欲望的思想中绽放出来。技巧原理的核心就是道，也就是宇宙的自然性。

纵横赛场
ESPORTS ARENA

阿迪VS黄志鹏——冷静沉着 随机应变

访巅峰职业选手选拔赛
冠 军
黄志鹏

1 在来北京比赛前，你个人对这次比赛有没什么目标呢？

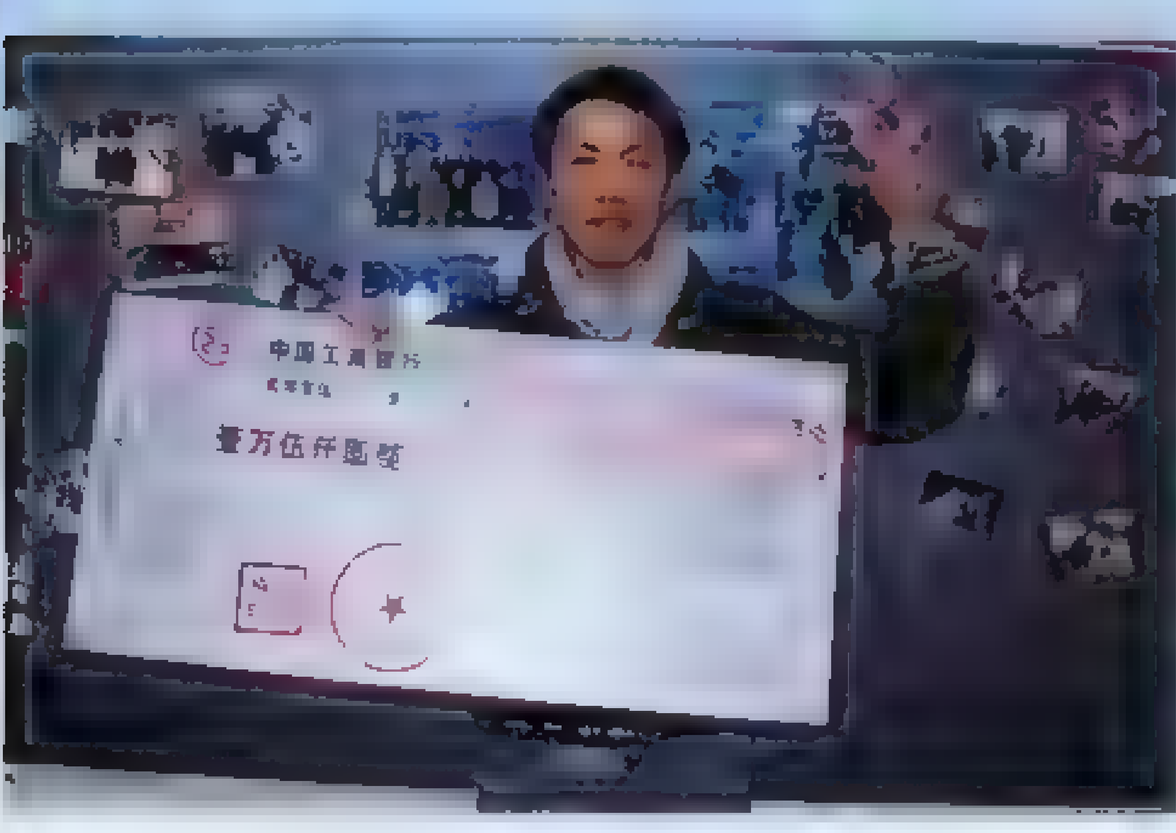
答 "能够进入北京打总决赛"这是我于广州初赛的目标；"打出属于自己风格的足球，和更多热爱《WE》的玩家开开心心地交流"这是我于北京比赛的目标。

其实当我在半决赛胜出时都没想过能拿冠军，我只想着享受和叶枫来一场精彩的比赛。我和叶枫在广州见过一次面，但当时他由于时间紧迫要回深圳打初赛，所以未能交手。但我真是很想和他交手，想不到能在北京的决赛碰面，所以我只是想着尽自己的全力和他来一次精彩的比赛，仅此而已。

2 在本次比赛中，令你记忆最深刻的是哪一场比赛呢？这场比赛为什么令你记忆深刻？是否从中有所收获？

答 施维嘉（来自中国香港，深圳代表）对叶枫（来自武汉，深圳代表）的败者组八进四那场比赛，我和叶枫的最后一轮比赛，这两场比赛给我的印象最为深刻！这两场比赛都让我感受到一种在万分紧张中豁出去，置之死地而后生的感觉，那是一种超越自己的感觉，但那时我又感觉到其实双方都异常冷静。我的收获是学会了临危不乱，绝处逢生。

3 这次你与亚军叶枫选手的第二轮主客场比赛堪称经典。你能够谈谈对这场比赛的一些看法吗？比如哪一些细节令你赛后回忆起来特别有感触的？



答 这场比赛我和叶枫都将自己对足球的技战术的理解展现了出来。叶枫的进攻和个人突破很凌厉，而且他对"前场换位"这个战术的理解和运用都非常出色。我首轮惨败的最重要原因就是忽略了他运用的这个战术，他的这个战术可以说是"人盯人"防守战术的克星，我首轮是采取这种防守策略的，结果防守线严重崩溃，漏洞百出。于是我第二轮没有采取这一防守策略，改为一般的协防和铲断防守，取得了不错的成效。我在失了第一个球后，摆出了和叶枫在进攻方面一样的阵型，就是把我的一个"红色箭头"状态的球员维尔托德设置到角球旗上。再次回到比赛时，已和叶枫的攻势能够扯平，而且我感觉到叶枫对我这个大红状态的球员有所顾忌。于是我就多次利用其进行突破，吸引他的防守重心，再转移到他的薄弱之处，最后打了个平局。其实双方都有很多绝佳的破门良机，但是双方的手动门将都表现得很好，一一化解了这些危机。在最后的那场比赛，我和叶枫各自一次的手动门将化解单刀最让我回味无穷。（阿迪：冠军黄志鹏记忆最深刻的精彩场面请大家注意Gamehalo中的相应片段）

叶枫只有一个剷选阵型，就是把小罗放在角球旗上。他的罗纳尔迪尼奥之所以位置飘忽，而且前场四个人的位置均左右换位，其实就是因为他打了change side这一战术和切换了阵型。

4 你在第二轮比赛的暂停使用可以说是非常具有代表性的，请问你是怎么看待暂停和调整战术对于比赛形势的影响的呢？是否日后有必要对于比赛中暂停和调整战术有做进一步规范的必要呢？

答 我认为暂停的使用的确可以算是实战战术的一部分，可以稳定自己的情绪和缓解对方的气势。就像NBA的教练，总到关键时候就会叫timeout，不过这一暂停在日后的比赛也应该有时间的限制，毕竟打断比赛都不算太好。就像NBA那样，暂停有时间限制就可以了。

5 那么对于叶枫这次的点球失利，你是怎么看的呢？

答 我先估计叶枫的这头五个点球会有一个射中间。因为打到大赛里，每个人心里都有压力，射中间可以算是最捉守方心理的角度。然后我再估计他的第一球，试试看这个选手喜欢射高球还是地滚球，不过有些对手很难估计，但这种方法都可以算是一种在大赛中可行的方法吧。接着我再赌一把，叶枫第一球不会射中间，果然他没有射中间。非常幸运，于是范围缩小了，四球有一球射中间。我就再赌一把他的第二球会选择射中间，结果叶枫的第二球果真射中间了。到第三球时，如果对手的第二球不进，那么他的第三球通常都有两种选择：1，再次射刚才打不进的角度；2，射自己喜欢的球（高球或地滚球）和角度。

不过在这次的点球战中，有一个角度我个人比较顾忌，就是叶枫最后那一球射失的角度。因为我们广州四个选手中的陈翰强在全国赛中也打到了点球，就是这次大赛的第一场点球。结果他两次选择之后叶枫射失的那个角度都偏出了，于是我在和叶枫射点球时都不敢射那个角度。果真那角度又出界了，太邪门了。（阿迪：足球比赛有时真的很讲运气，比如米卢那件著名的红色T-Shirt）

6 在决赛中，你的队友自始至终都在你身后为你默默加油打气，你有什么想对他们说的呢？你有什么人最想感谢的呢？最后也请你向全国的《游戏机实用技术》读者们，向所有热爱《WE》的球迷玩家们说几句话吧。

答 多谢我的队友在北京旅途中的照顾，多谢我的队友对我的支持和鼓励。感谢一直支持我的亲朋好友，感谢一直支持我的好友（阿百，维，bobby），感谢一直体谅我鼓励我的母亲。

希望热爱《游戏机实用技术》的读者继续支持这本杂志，我也是这本杂志的FAN，各位小编继续写更多精彩的文章，我们就有眼福啦！

热爱《WE》的球迷玩家，真心希望我们能打出属于自己的风格足球，为国争光！

栏目信息 这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、接编、定位、或者任何意见我们衷心希望大家畅所欲言 Email请发ucg@ucg.com.cn 短信请发DC+意见到33557770（移动），93557770（联通）。

以球会友 决战巅峰

——记3月5日北京巅峰职业选手选拔赛战况

文 阿迪

在这个乍暖还寒的春日上午，北京明媚的阳光始终都带给我们一丝丝的暖意。而正如那迟迟仍未过去的寒冬一样，冬日里的太阳总是能带给人一种希望的感觉。手中的行囊、身上的大衣、脚下那陌生的土地告诉我们，征途已然开始了。64位来自全国24个赛区的精英齐聚在祖国的首都北京，决战巅峰。

正如一场世界杯的关键比赛前一样，无数球星都曾度过一个难忘的不眠之夜。决战前夜的宾馆也是热闹十分，来自全国各地的选手互相串门交流，把握这难得的机会以球会友。当我们问起他们对明天的比赛有何展望时，得到的回答也是惊人的一致。"我们只是把这次大赛当成是一个很好的交流机会，毕竟大家都喜欢《WE》，来自天南地北的聚在一起不容易啊！"当我们正在宾馆里忙碌地进行采访时，就碰到来自广州的卢鸣辉特意找到代表深圳参赛的武汉选手叶枫进行热身。但谁又能保证今天的朋友不是明天的对手呢？我想，这一所宾馆一定是这一天里北京城内最热闹的一所宾馆。因为，许许多多如此热爱着《WE》的人们齐聚一堂，他们以此作为梦想并为之而努力着。

我们起了个大早赶到了比赛场地，清晨的寒风让人睡意全消。比赛场地距离选手们下榻的宾馆，汽车路程只需10分钟的时间。从远处望去，门前的两座麒麟分外醒目。麒麟是"四灵"之首，是中国民众心目中的吉祥物，希望它能够保佑我们的《WE》早日踏上健康、正规的职业化道路。

比赛场地是正方形的，16台PS2整齐地围在场地内侧的两条边上，来自首都财经大学、民族大学等高校的8位大学生将担任本次比赛的裁判员工作。此时他们正在进行紧张的器材调试，按照组委会的比赛规则一丝不苟地对比赛软件《WE8》进行调整。经过与几位裁判员的交流，我们了解到他们原来也是《WE》的忠实玩家，十分热爱足球。而且很重要的一点是，这些裁判的个人素质品德都是相当不错的。有这样一群熟悉业务、品德优良的裁判执法本次大赛，使得我们对这次大赛的顺利举办更加充满了信心。赛场的中心部分是观众席，正前方是大型投影屏幕，凡是被安排到1号机的比赛都将实时在大屏幕上进行转播解说。来自天津电视台的一位专业主持人将担任本次大赛的解说工作。本次大赛将64位选手通过抽签划分为4个大区，采用双败淘汰制和主客场，客观上降低了一些运气和爆冷的成分。但如果进入败者组的话，那么就意味着要比胜者组的选手多打将近一倍的比赛。在仅仅只有一天比赛时间的密集比赛中，对于选手的精神和集中力是一个非常大的考验。以本次比赛的冠亚军为例，晋级决赛所需要的比赛数量，胜者组的黄志鹏（广州代表）为12场，败者组的叶枫（深港代表）则为20场。所以，希望各位选手再遇到类似于本次大赛这样的赛制时，请尽力留在胜者组。因为这对于你的精力分配和恢复时间是较为有利的。



▲ 巅峰电子足球职业选手选拔赛亚军——叶枫（深港代表）

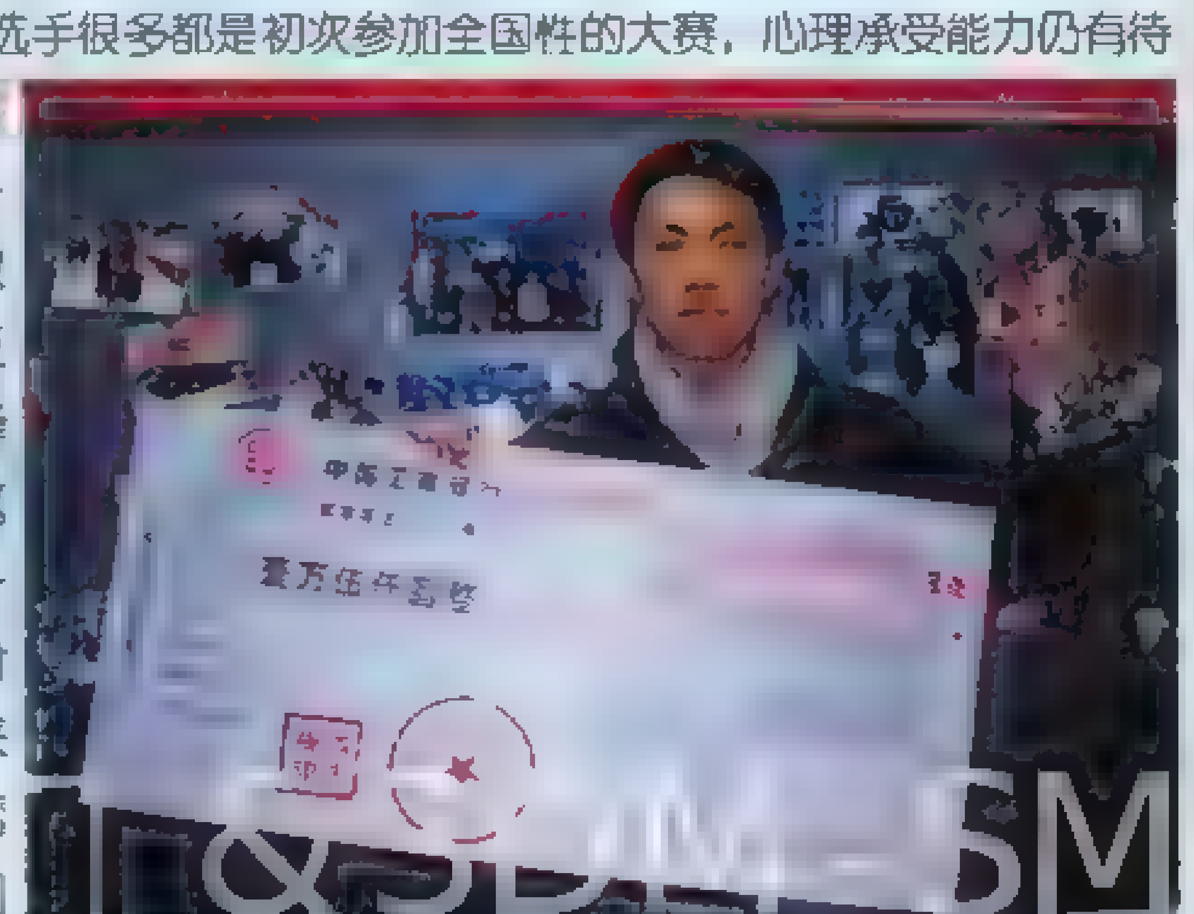
选手们抱着各自不一的紧张心情，抽签终于结束了。所谓造化弄人，在这次大赛上应该会得到最好的诠释吧。随着主持人宣读的那一刻，所有在场观众、选手、媒体的目光都聚集在了那两个小小的签位上。上届北通杯的冠军卢鸣辉（广州代表）和屡次在全国大赛中获得佳绩的叶枫（深港代表）在第一轮就提前相遇了。在现实足球中，人们常说两强过早相遇是一场提前上演的决赛。谁也没有想过昨晚还是热身的朋友，今天就成为了第一轮的对手。结果卢鸣辉输掉了与叶枫的第一轮比赛，随后在败者组第三轮中被李永涣（吉林代表）淘汰出局。在最后两分钟被对手连续攻入致胜两球的卢鸣辉，此时的眼眶已经湿润了，但是他强忍着心中的悲痛还是和对手握手致意。输球但是不能输人，坚持自己的打法风格，这难道不是足球、不是《WE》的精神吗？可以说，不单只是卢鸣辉选手，当日在场不幸被淘汰的许多选手都表现出了我们《WE》玩家所应有的风度。这对于我们TV-Game电子竞技带给社会大众的总体印象是非常有帮助的。

赛前受到广大玩家关注的秦源达（重庆代表）则在胜者组第二轮和败者组第五轮分别负于彭国亮（广州代表）和吴昌夏（江苏代表）。根据我们在赛后与各路选手的交流，两位对手与对秦源达的比赛有着不同的看法。彭国亮认为秦源达的盘带技术一流，不过防守直线球的能力还有待改进。而吴昌夏则认为他在与秦源达的那场比赛可以说是自己有史以来防守发挥得最好的一场比赛，因为他在赛前就坚决贯彻了以守为主，不败求和的战术思想。

叶枫在本届大赛里的晋级过程真可谓是"踩着兄弟们的肩膀"过去的，当然这只是一句玩笑话，其实是指叶枫在关键的八进四、半决赛里接连遇上王俊（武汉代表）和施维嘉（深港代表）。前者是自己在武汉的《WE》玩家组织汉帮中的好兄弟，后者则是在深港分赛区晋级时共同出线的好战友。在叶枫对王俊的那一场比赛时，武汉的领队谢俊将头深深地埋在了双手之间，一刻也没有抬头看过电视屏幕。因为无论淘汰了谁，都是自家兄弟啊！但比赛往往就是那么残酷，如果没有上天的安排或许就不会给我们带来如此精彩绝伦的对局了。

在目睹了叶枫第一轮主客场以总计8：1的悬殊比分获胜后，相信当时在场的90%的观众都确信叶枫将夺得本次大赛的冠军。但是黄志鹏显然不那么认为，他表现得异常冷静，这是他在整个巅峰职选赛的过程中给人留下的最深刻的印象。冷静的头脑往往能够作出正确的分析，然后选择最恰当的应变。在第一轮比赛里，叶枫以其出色的战术运用和阵型切换，彻底击溃了黄志鹏的"人盯人"防守战术。正如在现实足球中一样，攻方的前场球员通过频繁地交叉换位、能够有效地调动守方的盯人资源，从而制造可利用的空当。在第二轮比赛前，黄志鹏突然改变了自己的防守战术，改打区域防守。不为第一轮的惨败所影响，能够迅速调整自己的心态，黄志鹏的心理素质显然非同一般。令人更为惊奇的是在比赛中调配阵型时，黄志鹏竟然复制出了一个打法、位置与叶枫的副选阵型433一模一样的攻击阵型，并将大红状态的维尔托德委以边路突击的重任。就像在2000年欧洲杯的决赛上一样，维尔托德总是扮演着一个出色的搅局者的角色。叶枫在区域防守面前遇到了强大的阻力，而且又得顾忌维尔托德的频繁骚扰，黄志鹏成功地使比赛的攻守趋于平衡。第二轮主客场比赛均为1：1的结果，显示了黄志鹏在战术组合和心理调整上所获得的成果。除了临场发挥和技战术运用外，作为一流的高手，出色的微操作也是衡量他们水准的一个标准。在第二轮的第二场比赛中，黄志鹏与叶枫各以一次令人回味无穷的手控门将向我们展现出他们的微操作水准。Gamehalo将收录这一场精彩的最后决战，请大家不要错过本期的相关影像。残酷的点球大战往往能够令人窒息，随着巴西队长卡福的一脚偏出，比赛的结果也最终确定。冠军黄志鹏奖金为15000元，亚军叶枫为8000元，卡福的这一脚可是价值7000元啊，应该算是《WE》比赛有史以来最昂贵的一脚吧。

通过这一次大赛，来自全国各地的顶尖《WE》玩家能够聚首京城，这是一次难得的交流机会。而这些出线选手们不单单在技艺上征服了我们，而且在品德方面也是值得称道的，整个职选赛的途中没有发生任何不友好的冲突事件。一个行业的从业人员的素质，往往决定了这个行业的生命力和公众形象。TV-Game电子竞技仍处于萌芽阶段，它需要你、我、他每一个热爱它的人共同努力，才会拥有一个美好的明天。所谓不以成败论英雄，这次参加比赛的选手很多都是初次参加全国性的大赛，心理承受能力仍有待继续发展。而场地的环境条件、对于状态随机性的进一步赛制规范、更为专业的数据统计，根据这些选手们反映的意见，我们也相信巅峰职业联赛组委会能够总结这次大赛的经验教训，在下一次的比赛中做得更好。现阶段我们期待有更多的比赛来共同营造出一个健全制度和交流空间，因为它对我们《WE》的成长举足轻重。



▲ 巅峰电子足球职业选手选拔赛冠军——黄志鹏（广州代表）

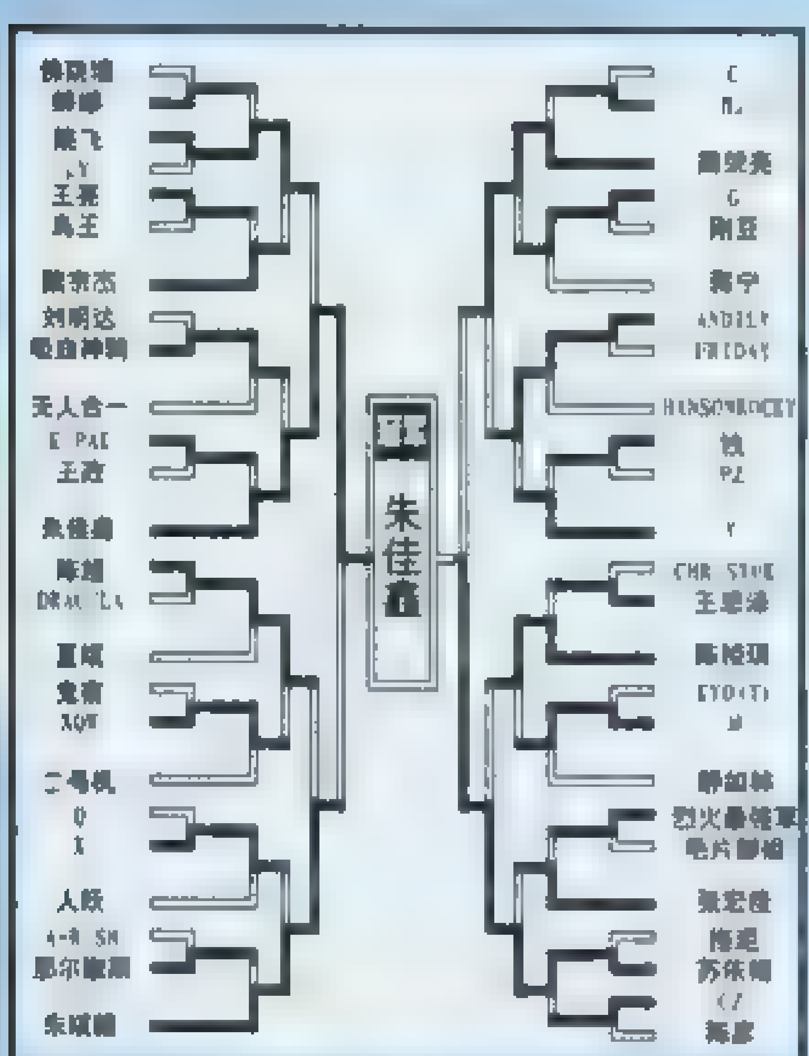
胜负场

一梦十年

文 DieGame 图片 季炜煜 编 阿迪

——记斗剧中国预选赛《KOF NEOWAVE》项目预选

常说10年就是一代人，而随着生活节奏和社会发展的齿轮不断加快，如今往往三、五年就能在人群中形成代沟。回头看看比自己小两、三岁的人的轻狂无知，为他们的未来感叹担忧；抬眼则是那些仅年长几岁却已不得不随波逐流的前辈，心中忐忑不安，并时常暗下决心告诫自己一定要与他们"划清界限"。手头经常把玩的那几个街机格斗游戏，推算一遍，其系列拥有10年以上历史的比比皆是：不说开山鼻祖"《街霸》系列"，《KOF》、《侍魂》乃至《VF》……即使是被称作2D格斗游戏"新贵"的"《GUILTY GEAR》系列"，自98年的《GGX》算起至今，也已经7年了。也许10年前的尖端科技、军事机密，都已被应用在今天的游戏中，成了炙手可热的玩具。而踏着这10多年的历史，一步步走过来的人，在被供为牌位束之高阁之前，总有想说的、想做的、淋漓不尽的……或许，对刚刚走进游戏机房第一次操起摇杆的人来说，是多少有些裨益的战地生存手册。



1994年8月25日，一款改变了许多人命运的游戏——THE KING OF FIGHTERS'94诞生了。

10年又6个月后的2005年2月26日，斗剧中国预选赛《KOF NEOWAVE》项目的预选将在上海的正阳游戏举行，比赛的优胜选手将获得参加5月在日本东京举行的斗剧'05街机格斗游戏大赛《KOF NEOWAVE》项目决赛的资格。共有50名选手参加了当天的比赛，其中不乏新面孔，但更多的，还是那些仅《KOF》系列游戏就拥有10年以上"工龄"的资深玩家。从97年《KOF》开始在国内流行才"入行"的，都是他们的徒辈，而更晚些的，则恐怕要算作徒孙了。估计在比赛现场，论资排辈的话凑出"四世同堂"来也不足为奇。朱佳鑫，朱斌毅，周荣亮，陈桢琪，以上四名作为上海《KOF》精英战队推荐的种子选手，是圈内第一线玩家中的佼佼者，比赛似乎注定都是围绕他们而展开的。然而，遗憾的是，在长长的一串选手名单中，我们没有看到"程龙"的名字。

作为国内《KOF》的又一传奇人物，他的名字和正阳游戏曾经紧紧的联系在一起。



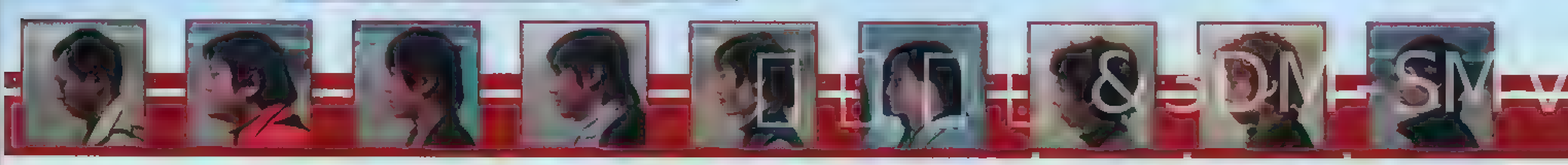
随着04年正阳游戏机房在上海的崛起，程龙也远离他的城市来到上海这块陌生的土地。能提供机会和异地顶尖玩家交流，使得正阳游戏马上成为上海《KOF》游戏的一个中心，在这期间，程龙几乎囊括了正阳游戏多数"《KOF》系列"游戏比赛的冠军，尤其是《KOF 98》。显然，04年斗剧卢工电玩的《KOF 03》项目预选的成功举办，也是促使他来到上海的一个理由，所有人都在等待，都在期盼下一届斗剧能有这样一位玩家出线，代表中国征战在日本的决赛上。然而仅仅不到一年的时间，程龙选择了离开。就在他走后不久，经DieGame努力，正阳游戏成功申请到了斗剧'05《KOF NEOWAVE》的海外预选名额。对于他个人的选择，相信有自己的理由，也许他已经为游戏付出了太多，我们不能再苛求他什么。

回到比赛，杀戮已经开始，CHOI，SAISYU，GEESE，JHUN……强角色再次笼罩了整个赛场，成为很多选手必备的利器。

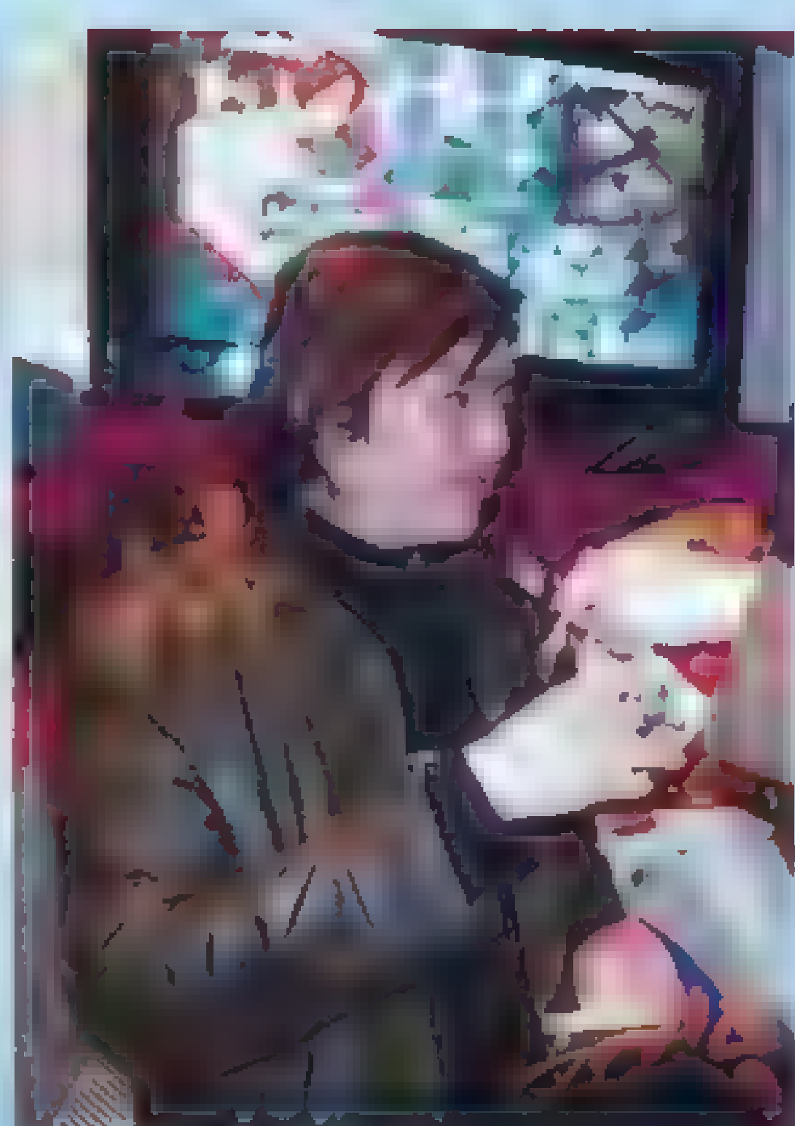


SC、GB、MAX2三种模式的使用率分别为58%、12%、30%的事实，预示着这一代《KOF》仍将是基本功的较量。国内最大的《KOF》网站拳皇盟的站长KIPAK也参加的本次斗剧预选，位于A组的KIPAK(MAX2模式 RYO、GEESE、K')顺利突破第一轮之后便不幸遭遇种子选手之一朱佳鑫(SC模式 JHUN、CHOI、GEESE)而遭到淘汰。在B组的远征玩家苏州《KOF》战队队长XQW(SC模式 KENSOU、JHUN、CHOI)轻取两轮，在第三轮负于陈超(GB模式 里YASHIRO、JHUN、CLACK)。C组则惊现黑马ANDILY(MAX2模式 里YASHIRO、RYO、GEESE)，以超先读霸王翔吼拳一路杀进八强。D组最大的冷门堪称烈火最强草(MAX2模式 里YASHIRO、RYO、CHOI)在第二轮遭到张宏佳(SC模式 GEESE、SAISYU、KING)的淘汰，在03年的斗剧中国预选赛《KOF 03》项目预选中，烈火最强草曾经击败夺冠大热门朱佳鑫，虽然在平时的对局中可以说朱的实力在其之上。但是，正是由于比赛的残酷性，也许平时10局中只能赢1局的对手，说不定就在赛场上一局定乾坤，而在今年斗剧预选之前正阳游戏举办的《KOF NEOWAVE》比赛中，烈火最强草也曾战胜过朱佳鑫，但可惜没能在正式的预选上发挥出实力成功爆冷。截止前三轮，比赛的节奏一直在四大种子选手的掌握中，在接下来的1/4决赛中，每场都是有种子选手出场，也使得现场的气氛逐渐紧张起来。

1/4决赛，前三位种子选手悉数过关，惟有第四位种子选手陈桢琪(SC模式 DAIMON、ROBERT、SAISYU)遭到同属上海《KOF》精英战队的苏依相(SC模式 CHIN、YAMAZAKI、KING)的反击，不幸落马，未能实现四名种子在半决赛会师的局面。与此同时，苏依相也走到了观众目光的注视之下，因为在半决赛中，他的对手将是已经获得了2月19日在烈火游戏机娱乐举行的斗剧中国预选赛《街霸Ⅲ 3rd》项目冠军的"周易"战队的成员之一：周荣亮。







双冠王的头衔是十分诱人的，而早已斗剧门票在握的周荣亮可以说是轻装上阵。

他相比被寄予厚望的朱佳鑫等选手来说没有任何包袱，而本身因为"《KOF》系列"游戏的扎实功底也让他在对局过程中有恃无恐，在第三轮中便轻松终止了黑马ANDILY的前进步伐。而他在半决赛的对手苏依相，同样也是没有思想上的额外负担，并且拥有一定实力的强劲对手，胜负如何，没有人敢在赛前断言。也许是观众呐喊助威的支持，苏依相在半决赛中发挥出了过人的实力，竟以SC模式(GEESE、CHOI、DAIMON)一举击败了同样使用SC模式，角色为 GEESE、CHOI、SAISYU的周荣亮，现场当即爆棚。另一场半决赛也十分激烈，在实力不相上下的朱佳鑫(SC 模式JHUN、CHOI、GEESE)和朱斌毅(SC模式DAIMON、VICE、SHERMIE)之间展开，经过一番令人窒息的缠斗，朱佳鑫终于不负众望，来到了争夺斗剧入场券的决赛席前。

无论如何，这次的朱佳鑫不会、也不能再让斗剧的出线名额与自己失之交臂了，作为上海《KOF》精英战队的队长，有太多的东西需要他去证明，而这一切，都要从战胜眼前的苏依相开始。决赛中，朱佳鑫使用的是GB模式(DAIMON、JHUN、CLACK)，而苏依相则是SC模式(K'、WHIP、JHUN)这会是怎样的对局，现场的所有人都屏住了呼吸，凝视着等离子显示屏上的实况对局画面。一胜，一负，又一胜，又一负……最终比赛进入了五局三胜制的最后一局，朱佳鑫的CLACK对苏依相的JHUN，体力方面朱佳鑫领先，而苏依相则在一点一点地追赶并缩小着差距，终于在苏依相一记超杀落空之后，朱佳鑫抓住破绽给予对手致命的一击，最后朱佳鑫胜出，获得了斗剧'05《KOF NEOWAVE》项目决赛的出场资格。



掌声，一半是庆祝，一半是发自大家心中的如释重负。

从1994年在SNK的业务用MVS基板上登场的"《KOF》系列"游戏，以一年一作的频率坚持了10年，游戏的容量也从最初的196M发展到600多M，本来是作为SNK经典游戏角色大集合的附线游戏，如今已一跃成为公司的招牌，并且成为放弃MVS全面登陆SAMMY公司ATOMISWAVE基板制作的第一款游戏。《KOF NEOWAVE》，2004年夏在日本上市。10月，随着上海等地的引进，《KOF NEOWAVE》开始在国内以缓慢的速度开始普及。也许是习惯了以年代命名的《KOF》，《KOF NEOWAVE》稼动最初并未引起国内玩家太大的兴趣，而大多数人还在继续期盼在2004年的最后几天，能有所谓正统续作《KOF'04》出现。然而随着斗剧'05将《KOF NEOWAVE》列为比赛项目之一，玩家只能接受这个现实。新基板新标题新气象。希望经历了10多年的风风雨雨，在充满矛盾的现实面前，《KOF》能走出困境，国内的街机业能不再迷茫。

一觉醒来，已是交稿的日子，而战报如挤牙膏般还有半管仍在肚子里，只得不开QQ躲债……随手拿起一册漫画调节一下情绪准备继续奋战，一看是富坚义博的《LEVEL E》，封底赫然印着"1996年3月9日 第一刷发行"，掐指算来也已经将近9年了。不知不觉中，身边可以推算出9年、10年历史的事物已越来越多，而这些，在昨天好像都还是新生事物。也许《KOF》在日本的人气、知名度和重要性远远比不上《VF》、《GGXX》这些"国民游戏"，但是这款游戏在国人心中的地位是日本玩家乃至厂商都无法想象的。尽管游戏本身有着这样那样的不足，玩家还能一如既往地支持，期待——失望——再期待……是惯性还是坚持，有太多太多的问题都难以回答而又不得不回答，时间则继续一如既往地慢慢流逝。



长期以来支持街机游戏活动、为申请斗剧而努力的游戏机房，非常感谢。

所有出线的选手们，恭喜了。

就算在决赛上不能取得好成绩，我至少也要让日本玩家知道有如此之多热爱游戏的中国玩家，希望以后有机会能邀请日本玩家来中国、来上海交流。

——朱佳鑫



动漫情报站 A.C.EXPRESS

栏目主持 卡伦

游戏动漫园

本期给我留下最深印象的应该就是《AIR》的第九集了。由于时间和情性的缘故，一直没有机会玩这部游戏，现在的TV版动画也算是给了我一个了解剧情的绝好契机，当看完第九集之后，我也隐约可以理解为什么那么多人都将本作称为"神作"的理由了。

另外，既然这期最后出现了"经典推介"栏目，那么在这里就稍稍解释一下吧。诸如《龙珠》、《幽游白书》这种作品在这个栏目中是绝对不会出现的，因为……他们似乎已经完全不需要推荐了。在这里我想要推荐给各位的，是那种名气不是太大但却拥有足以称为经典的实力，或者是在中国由于种种原因还没有被多数人所熟知或关注的经典作品。

机器猫名作全新登场

《大雄的恐龙》老树发新芽





2006年3月，《机器猫》的新剧场版动画《大雄的恐龙2006》将在日本进行放映。藤子·F·不二雄作创作的永远的名作《大雄的恐龙》在2006年，将籍由新的CAST、新的STAFF、使用最新的CG技术，使它以全新的形态出现在观众面前。恐龙BI~助与大雄之间感人的故事将有什么形式的变化值得关注。本片的总导演是楠叶宏三，而导演则是由担当过《归来的机器猫》等电影的渡边步就任。

而另一个好消息就是，随着小学馆杂志《我是机器猫》的最终25卷完结之后，《更多！机器猫》这本新的机器猫杂志也将于4月25日创刊。为前者的完结而扼腕叹息的朋友这次又该燃起希望了吧。

《龙子太郎》小说中文版近日推出



对于上世纪70～80年代出生的人，相信不会忘记那部名为《龙子太郎》的日本动画，以及能借人力量的天狗、爱打鼓的红鬼，当然还有一口气能吃88个饭团子的龙子太郎和他那首朗朗上口的歌曲。《龙子太郎》改编自日本儿童文学作家松谷美代子上世纪60年代的同名作品，这也是日本儿童文学史上罕有的生命力最长的作品之一，它先是获得了"第一届讲谈社儿童文学新人奖"，然后又获得了"第八届产经儿童出版文化奖"及"国际安徒生奖"，而在经历了45年的时光后，《龙子太郎》的小说今年终于由接力出版社引进了中文版，这对于资深动漫FAN来说，可算是个绝好的消息。

北斗神拳神威再现

三年间五部剧场版＋OVA连发

"你已经死了。"

这句《北斗神拳》中的经典台词当年可算是响遍大江南北，北斗神拳、南斗胜拳、死兆星、拳王等名词也广为人所熟知，而那胸口上有七个伤口的男人更是成为了众多年轻人的崇拜对象。虽然许多人认为《北斗神拳》的时代早已过去，但实际上它在日本的热潮可是一直都没有减弱过，不仅前两年刚刚拍过OVA版动画，近年来推出的几款柏青哥游戏更是大受好评，至于那些恶搞的同人作品更是不用说了……

而在不久前，一个令人震惊的消息传入了众人的耳中，从2006年的剧场版开始，《北斗神拳》将会在三年内推出三部剧场版动画以及两部OVA版动画。

在2006年将推出的《北斗神拳 拉欧外传 纯爱篇》中，阿部宽将接替神谷明及子安武人担任健次郎声优一职，而原创女性角色蕾伊娜的人设则是著名漫画家北条司。

全动画列表

	时间	类型	作品
第一部	2006年春	剧场版	《拉欧外传 纯爱篇》
第二部	2006年秋	OVA	《拉欧外传 激斗篇》
第三部	2007年春	剧场版	《尤利亚传说》
第四部	2007年秋	OVA	《托基传说》
第五部	2008年春	剧场版	《健次郎传说》



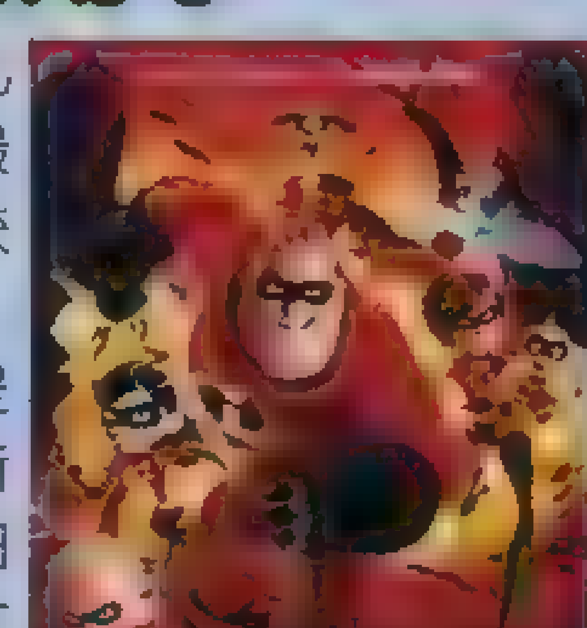
《岩窟王》漫画版消息公布



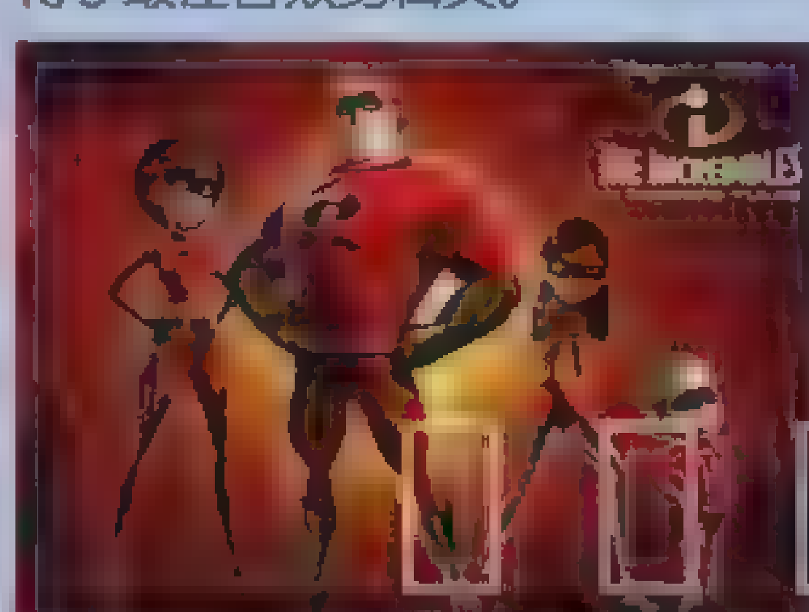
改编自大仲马著名小说《基督山伯爵》的26集动画《岩窟王》已经进入了后期，虽然本作对原著进行了大规模的重塑，但动画中那华丽的画风、独特的色彩设计、出色的情节安排却令其受到了爱好者的一致好评。而在前不久发售的动画资讯杂志《月刊Afternoon》上，我们也看到了《岩窟王》将会推出漫画版的消息。漫画版的脚本由有原由良担纲，而担任绘画工作的则是动画版的导演前田真宏。

同时而来的还有一个好消息，动画版的资料书《岩窟王Complete》将会在4月8日发售，除了收录了作品中世界设定的画像外，还包括由各话中的片段、场景所构成的全故事大纲，而FANS最为关注的设定资料也非常充实，有条件入手的朋友可千万不要错过哦。

《超人总动员》摘获奥斯卡



美国西部时间2月27日下午5:00，第77届奥斯卡金像奖颁奖典礼在好莱坞柯达剧院降重揭幕。这次从11部提名动画中脱颖而出赢得最佳动画长片奖的，正是之前呼声最高的《超人总动员》，此外本片还获得了最佳音效剪辑奖。



而获得最佳短片奖的，则是由加拿大导演克里斯·兰德莱斯执导的《瑞恩》。该片以曾经如日中天而今潦倒街头的加拿大动画艺术家Ryan Larkin的传奇人生为线索，通过创作者与被创作者之间对话的形式，以破碎影像和反常声效贯穿的手法"记录"了一部命运的离奇悲歌。

《鲨鱼黑帮》入侵中国

众多明星纷纷献声

虽然失意于奥斯卡，但《鲨鱼黑帮》依然是2004年世界范围内最受关注的动画之一，而其当初一上映便连续夺得北美票房排行榜三周冠军的成绩也证明了它的实力。日前，《鲨鱼黑帮》终于敲定在今年的4月29日和中国观众见面。而李冰冰、夏雨、羽泉、张涵予等众多明星则将受邀担任本片的配音工作。





虽然没有威尔·史密斯出演黑帮片的经验，但酷爱动画的夏雨还是勇敢接下了为片中主人公奥斯卡配音的任务；而接过蕾妮·齐维格的接力棒为美丽的天使鱼安吉配音的李冰冰，制作方对她的声音没有作要求，而是让她自由发挥，感觉对了就行。此外，羽泉组合的两位成员也是第一次为动画片配音，尽管是片中的两个小角色，他们仍然表示这种经历非常新奇；其中惟一配音演员出身的张涵予（《天下无贼》中的便衣警察）倒是对这项工作驾轻就熟，不过当得知为原版鲨鱼教父配音的竟然是自己的偶像罗伯特·德尼罗后，他也有了不小的压力，但他还是对配好该角色充满了信心。

《ONE PIECE》再创历史记录

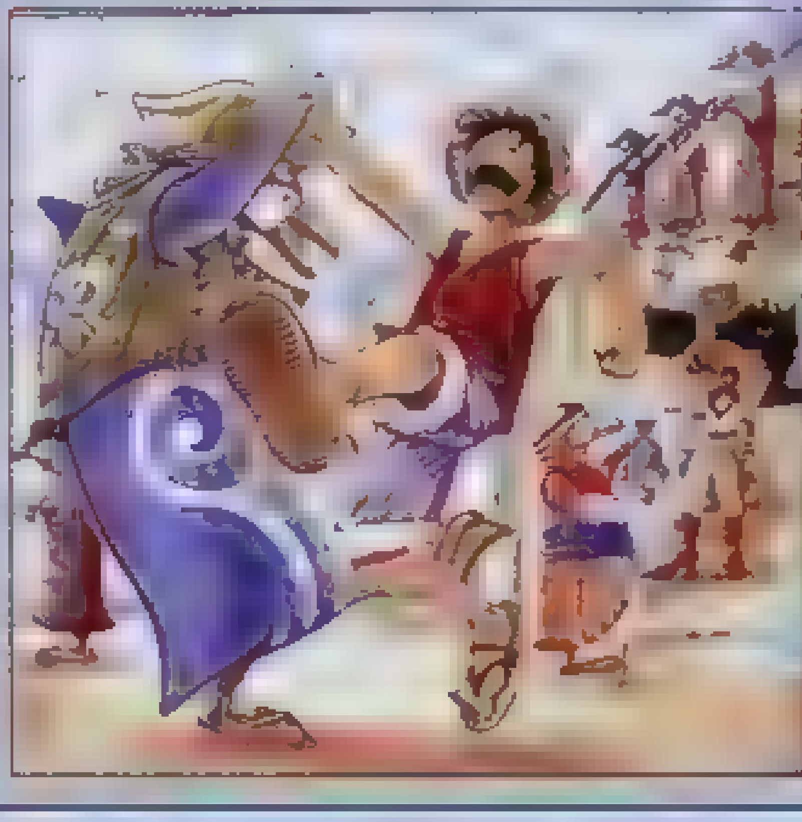
史上最短突破一亿册销量漫画诞生

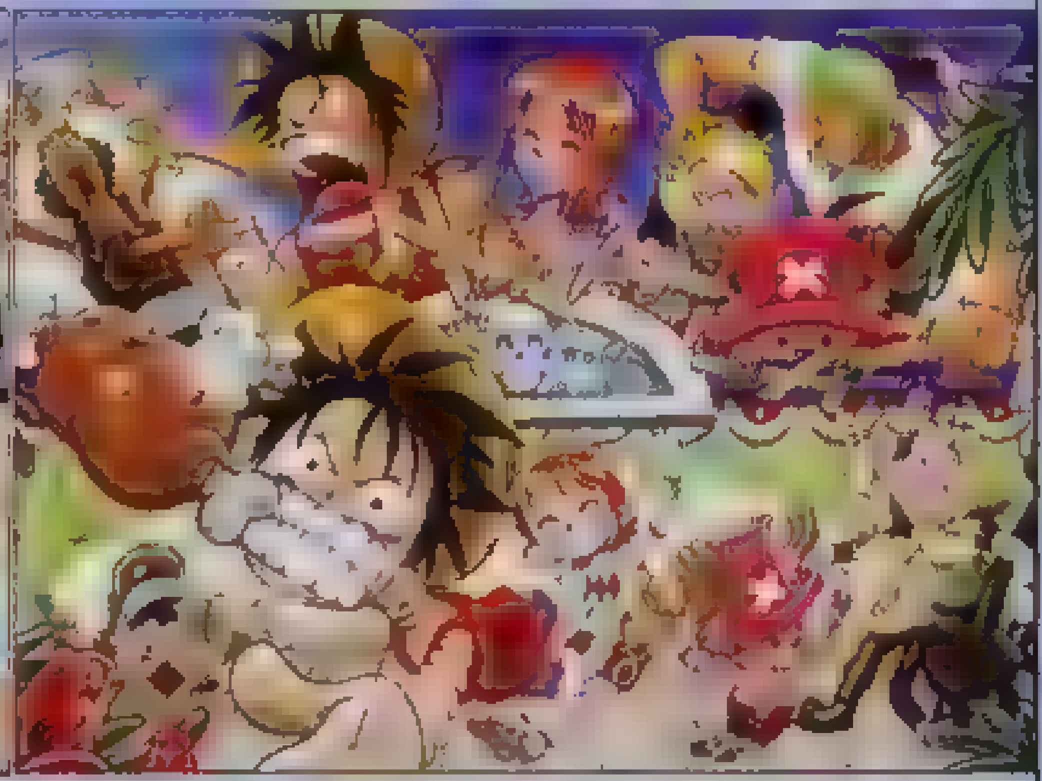
《龙珠》、《这里是葛饰区龟有公园前派出所》、《名侦探柯南》、《机器猫》、《篮球飞人》……

你知道这些名字意味着什么吗？虽然日本是漫画大国，但在几十年中，突破一亿册销量的漫画也不过只有少数的几部而已，其中就包括上面的那几个名字，而在最近，又一部作品加入了他们的队伍中。

近日，在东京繁华的涩谷街头，一个巨型的"海盗通缉令"引起了过往行人的注目，那正是著名漫画《ONE PIECE》中的一个场景。而这，正是集英社为庆祝该漫画累计销量突破1亿册而举行的声势浩大的纪念活动的其中一个环节。

在《少年跳跃》上连载8年以来，《ONE PIECE》在少年漫画领域内可算是绝对的王者，曾当过甲斐谷忍、不文河童、和月伸宏和武井宏之等漫画家助手的作者尾田荣一郎如今也已成为了当今日本漫画界的代表人物之一。虽然说近一两年来《ONE PIECE》的声势在《火影忍者》以及《网球王子》的夹攻下稍有减弱，但依然是《少年跳跃》一股举足轻重的力量，而这次突破亿册销量也创下了在最短时间内销量过亿的日本纪录。





经典赏析 火鸟

《COM》杂志

黎明篇：1967年1月～11月
大和篇：1968年9月～1969年2月
宇宙篇：1969年3月～7月
凤凰篇：1969年8月～1970年9月
复活篇：1970年10月～1971年9月

《漫画少年》杂志

望乡篇：1976年9月～1978年3月
乱世篇：1978年4月～1980年7月
生命篇：1980年8月～12月
异形篇：1981年1月～4月
太阳篇：1986年1月～1988年2月
现代篇：未完成



火鸟是传说中的不死鸟，它可以穿越时空，不死不灭，俄罗斯人将它命名为"来自大地的火之鸟——火焰鸟，中国人则认为它是仙人的鸟儿，栖息在蓬莱仙山，并称它为长生不老的凤凰，至于欧洲，则因为它到了某个时期便会扑火自焚，从中又诞生出新的躯体，因此将它称为"Phoenix"（不死鸟）。

全世界的人类都在渴望着它那超越生命的能量，他们追逐着火鸟的踪影。可是，没有一个人能得到火鸟的鲜血。只不过人类对生命太过执著，无意义的狩猎行动展开了无数次，但都只是提早结束这些人们的性命而已。

火鸟在火山口的岩壁上筑了一个巢，它在那里休息，并陷入了沉思，那是一段无尽漫长的岁月。

生命毁灭后又出现，跟着演化、繁盛、以至于灭绝……这样的戏已在火鸟的眼前上演过无数次，不过重演几次，人类却总是重蹈覆辙。

火鸟经常在想，就拿那只蛞蝓来说，它也曾经演化成高等生物，可是为什么这些生物全都朝着错误的方向去发展呢？人类也一样，不断地使文明进步，结果却总是自取灭亡。

"可是，下次会更好。"

火鸟这样想着。

"我相信下一次会更好。我觉得，下一次的人类一定会有所不同。"

"总有一天，他们会懂得正确地使用生命……"

简要评价

提起手冢治虫来你会想到什么？

阿童木？森林大帝？

对，直到现在，它们依然是非常经典的作品，但是相比起另一部作品来，它们便都会黯然失色，这并非它们的实力不济，而是那部作品实在是有着用语言都难以形容的优秀。

这是有史以来最伟大的漫画，过去不会有，将来也很难有人能超越《火鸟》所取得的成就。这并非一伦的一面之词，而是几乎被整个漫画界所公认的事实。

1966年，《火鸟》在《COM》上开始了连载，手冢治虫倾注了毕生的精力在这部作品上，在漫画中，火鸟并非主角，手冢先生是以其为线索，将发生在过去、现在、地球、宇宙的十二个不同的故事娓娓道来。

"如果一定要说这部作品的主题的话，那就是：'在某个时间的某个地方，有某个生命在发出声音……'"

这是手冢先生在某次接受采访时所说出的话语。是的，没有人能准确地用几个字概括出《火鸟》的主题，我们所做的，只能是在阅读完本书之后陷入深深的沉思中。

虽然在幼时便曾看过《铁臂阿童木》和《森林大帝》的动画以及漫画，但由于历史遥远的缘故，因此本人对手冢先生的了解也只限于他的某些事迹而已。而当亲自看完《火鸟》之后我才明白，手冢先生之所以被称为"漫画之神"，并非是因为他开创了漫画这门艺术，而是因为，他的思想远远超越了时代，即使是在先生去世16年后的今天看来也是如此。原本手冢先生想在《火鸟》的最后一个章节——现代编中对一切做一个总结，在经历了各个时空之后，最后将所有的事情都汇总到现实世界。可惜的是，1989年，他永远地闭上了眼睛，而《火鸟》也永远地成为了绝响。



"给我铅笔。"

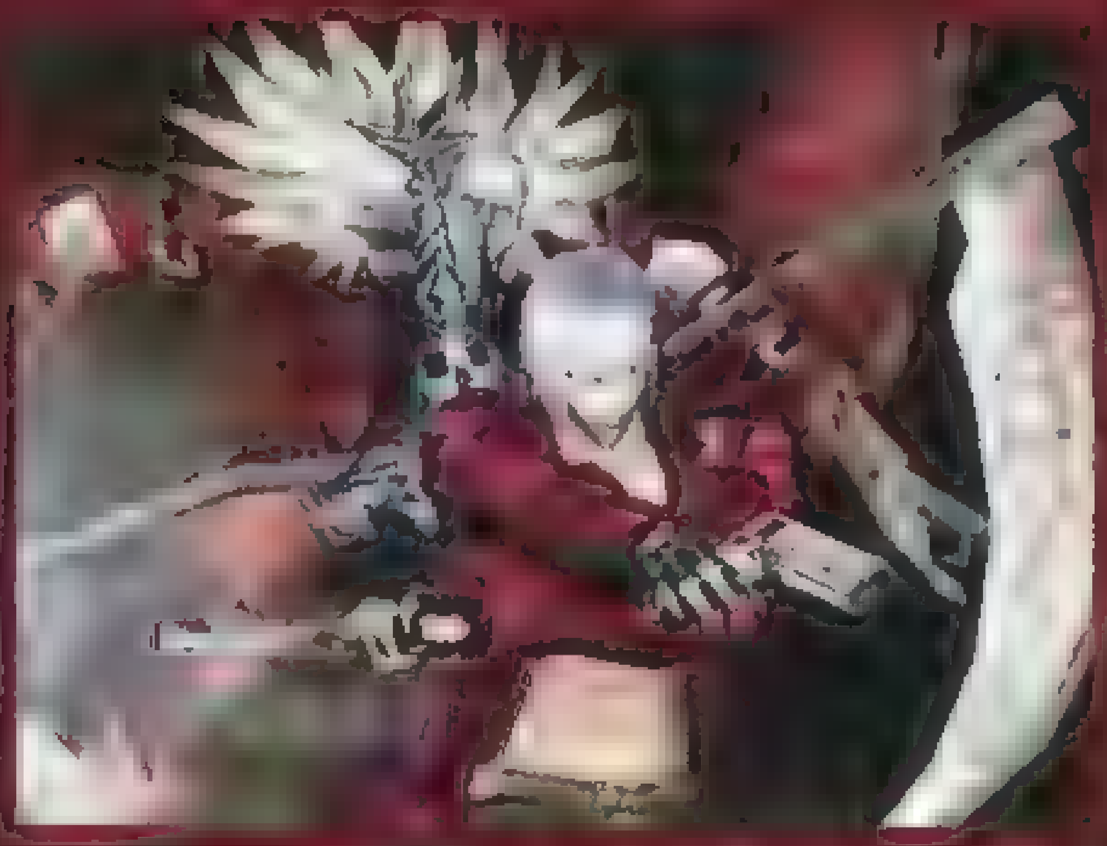
这就是先生的最后一句话，但是，他已经再也不可能完成这最后的章节了……

自由谈 PLAYERS' FORUM

栏责编：前不久推出的《鬼泣3》可谓[illegible]一起，本期[illegible]Endless[illegible]《鬼泣》系列[illegible]FANS[illegible]DMD难度[illegible]对于《鬼泣3》[illegible]《鬼泣3》[illegible]《鬼泣》系列[illegible]

但丁的觉醒——《鬼泣3》随评

文 Endless



Capcom的经典动作系列《鬼泣》终于在众多玩家的期待中推出了最新作——《鬼泣3》。

制作人田中花了很大的精力去完成这个足可被称之为"神作"的ACT，这一代和糟糕的2代相比有了显著的改进，在COOL度方面，和前两代相比也是有过之而无不及，单就是过场而言就有了翻天覆地的变化，但丁也从2代的成熟冷峻变得年少轻狂了很多，对白明显增加，句句带有调侃的风格伴随夸张的肢体语言，非常符合此作但丁的年龄设定。过场的表演秀也令人咋舌，带有恶魔血统的但丁其表现丝毫不亚于《黑客帝国》中的NEO，躲子弹，踩导弹，无处不在的经典式跳楼，慢镜头的运用以及华丽的对决简直把COOL这个词发挥到了极致，1小时左右的过场量简直可以和好莱坞的动作片相媲美了。

与2004年12月的《鬼泣3》试玩版相比，正式版多了3个可选的战斗风格：皇家卫士、水银以及同行者。除水银和同行者外，每个战斗风格都有3级，通过战斗可提升级别，而每升1级就会多出一些新的特技，3级时更是会多出一个终极特技，当然，这可是需要花费不少时间的。武器方面试玩版只提供了一把近身武器Rebellion，两种远程武器，双枪和霰弹枪，所以想充分展现连技和华丽程度受到了一定的限制，可谓"巧妇难为无米之炊"。在招式方面试玩版里是一开始全有，而在正式版里是要通过所赚得的红宝石来一一购买。关于枪类在正式版中也是可以升级的，一共为3级，试玩版则无法升级。试玩版一共2关，有一个BOSS，在正式版里做了一定修改，把第2关拆分为了2关，在但丁事务所那里的场景单独列为第二关，还特意设立了一个BOSS，先驱（镰刀死神），和1代略略微不同，1代的死神是浮游状态，而3代里多数时候站在地面上，所以多了一些新的打法。值得一提的是可以和死神拼刀，效果音声声入耳，非常过瘾。关于三头犬这个BOSS基本没有什么大的改动，只是AI提升很多，更具攻击性，防御力也略微提高，使人不敢贸然靠近。由于关卡做了一些小调整使得正式版的剧情也比试玩版的完善了许多。

说到这次剧情，完全是以但丁在成为恶魔猎人以前所发生的故事展开，但丁的哥哥弗吉尔为了得到父亲的力量而利用一心想变成恶魔的人类阿克汉打开通往魔界的大门，而阿克汉又打着自己的算盘，想让弗吉尔和但丁自相残杀，坐收渔利，以获得斯巴达强大的力量来主宰世界，而但丁的任务当然是要阻止这个狂人了。虽然剧情不是很有新意，但有些情节设计还是比较有趣的，例如，但丁和小丑杰斯特，有趣的对白伴随着夸张的肢体语言，紧张刺激的战斗过后给人喷笑放松的感觉。

这次的《鬼泣3》在系统设计上非常的别致，但丁拥有不同的战斗风格可选：骗术师，有着很多的回避技巧，很适合新手使用；枪神，可以使出非常华丽的枪技，适合喜欢牵制战的玩家；剑圣，可以利用不同的近身武器来演绎华丽的战斗；皇家卫士，后发制人的风格，拥有BLOCK的功能（可参考《街霸3.3中的BLOCKING》，在适当的时机使用可以瞬间化解敌人的攻击，并使敌人出现硬直，还可以使出类似于鬼武者的一闪给敌人以重创，表演性不亚于其他战斗风格，当然前提是要熟练掌握才行（笑）；高级者向，水银，可以操纵时间，使时间的流逝变慢，有利于转换攻防节奏，使自己变为主动，是一种另类的风格；同行者，可以使自己和影子分离且共同作战，给予敌人2倍的伤害。（注：使用同行者后，插上2P手柄按下START后就可以和朋友一同作战了，使用无限魔人后，就可以无限使用2P了，简直成了双打游戏。）

至于武器系统方面这作可谓是相当的丰富，近身武器有5种：长剑、三节棍、双刀、吉他、拳套。长剑，最基本的配置，攻击威力、速度都很平均，适合牵制；三节棍，速度上有绝对优势，打击力度差了点，适用于属性相克或开启机关；双刀，范围优势很足，威力也不错，只是速度稍慢，冲刺的方向性略差；吉他，很平均，比较容易打出高的评价；拳套，威力绝大，对付皮厚的敌人必备武器，只是发招速度稍慢，留意一下并不是问题。

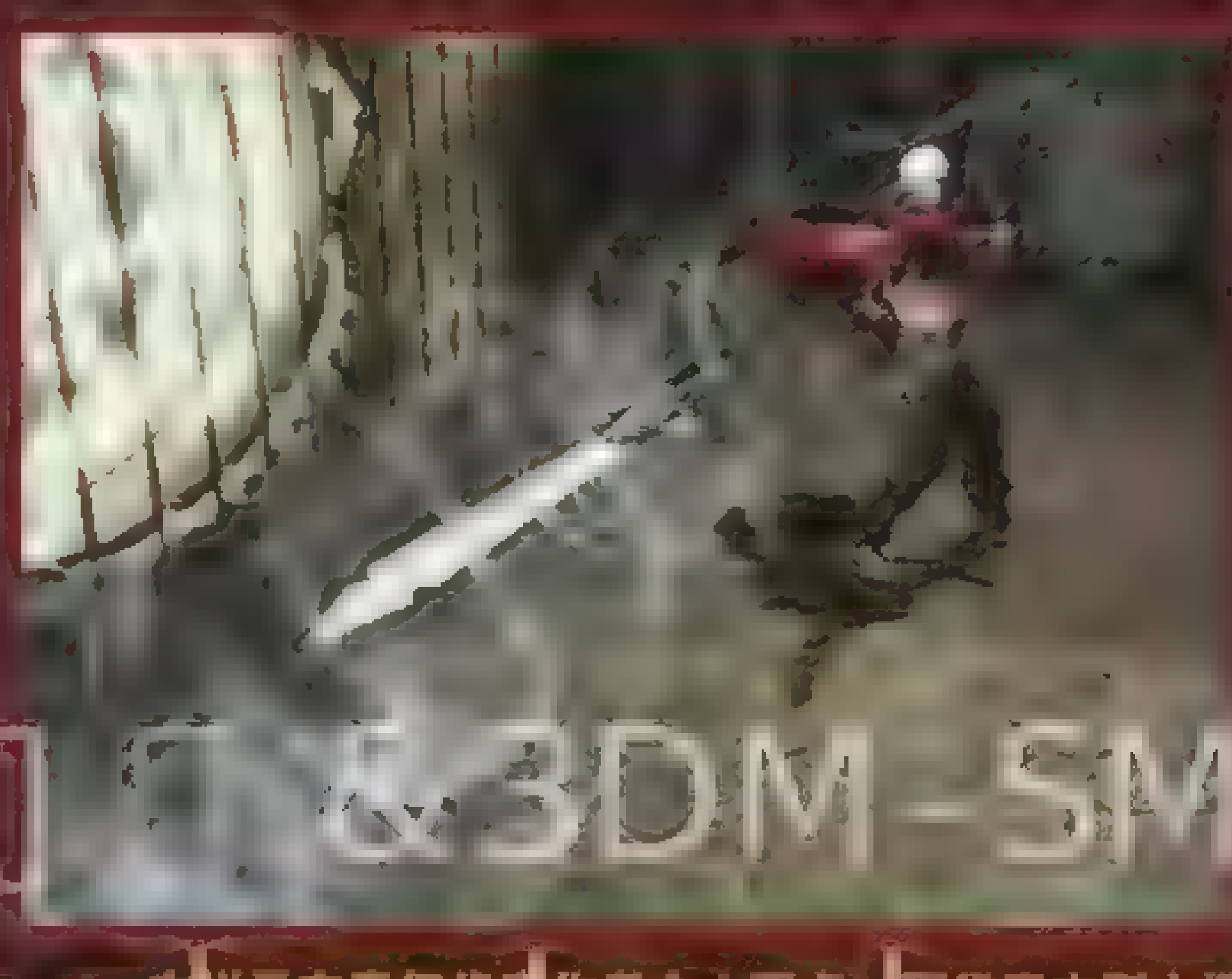
远程武器有双枪、霰弹枪、镭射枪、狙击枪及火箭筒。双枪，最实用的枪械，威力和射速都不错，射程也很远，而且可以利用它达到滞空的效果；霰弹枪，近距离效果明显，配合枪神的LV3特技可以使出极华丽的枪技；镭射枪，有跟踪和多重锁定的特点，只是速度比较慢；狙击枪，单发威力不俗，射程最远，配合枪神LV3特技可以造成敌人硬直；火箭筒，近距离单发威力最强，有压倒性的优势，可以使敌人倒地，利于倒地追击，不过射程不远，发射后有硬直时间，需多多留意。

这次的武器携带方面有了限制，每类武器只能携带两种，更换的话只能在任务开始或游戏中的时空神像前更换，这样一来有了点策略性，每关根据不同的需要可以做相应的调整。武器之间的随意切换是一个亮点，玩家可以轻易使出华丽的连技，并且配合不同的风格，例如剑圣和枪神，再伴随武器间的快速切换，以及运用自己的想象力可以创造出多样化的CRAZY COMBO，以一套很COOL的连技来消灭敌人，成就感备增。在战斗时如使出华丽的连技但丁还会发出啧哗声，来制造耍酷的气氛。如武器配合操作运用得当还可以得到很高的评价，此作的最高评价是STYLISH，与此同时你还可以挑衅，但丁根据当时的评价来作出不同的挑衅动作，来耍COOL（挑衅得当也可以增加评价）。此作的耍COOL无处不在，或许这是田中想在《鬼泣3》中给大家带来全新的感觉。

关卡流程方面，这次流程一共20关，总长度方面不亚于1代，场景的设计也回归了1代哥特式的建筑风格，幽长的回廊，宽敞的礼堂，华丽的壁饰雕像，使人备感亲切。不过3代在后半段场景重复较多，这一点有些可惜。

这次的游戏难度分为5个等级：EASY、NORMAL、HARD、DANTE MUST DIE（以下简称DMD）、HEAVEN OR HELL（以下简称HOH）。要特别指出的是HOH这个难度，非常有趣，敌我双方都是一击必杀，BOSS也不例外，如光用手枪通关很像《魂斗罗》。（笑）或许是在DMD难度后给玩家放松下而特意恶搞的模式吧。另外利用此模式练级及赚红宝石倒是非常值得推荐。

如果问到《鬼泣》的灵魂是什么？大家可能会说



www.plumbook.cn



是耍COOL，有型的主角与个性十足的怪物和BOSS。不过笔者认为DMD模式也是《鬼泣》灵魂中不可缺少的部分。这里就对《鬼泣3》的DMD模式和1代DMD模式进行一下比较。首先，这次的DMD模式的难度和初代比起来是有过之而无不及，总体表现在怪物的数量多，并且会强制魔化。以前1代是在限定时间内不击破才会魔化，而这次是按消灭怪物数量的百分比来限定魔化，难度高了很多。而且敌人的防御力也比1代的高，此作敌人的皮厚也到了一个新的高度，魔化后更甚，长时间的作战对玩家来说很不利，迟则生变嘛。并且敌人学会了团队协作，被一群敌人的围殴致死也是常有的事。兵种的搭配也比1代的丰富，这样无形间形成了优势互补，对玩家不利。在1代里就算敌人魔化后，也可以用三十六技走为上策的办法来规避风险，但在3代里每关的强制性战斗很多，迫使你与魔化的敌人正面交手，换而言之，此举刻意提高了战斗的频率来相对提升DMD总体的战斗难度，本人觉得此手法比较欠妥。这次的敌人设定也多样化，多了远程攻击的敌人（弓箭兵），此敌人在DMD难度下绝对可称得上是潜在的杀手。在DMD模式中此敌人的同时出现数量基本维持在两三个一组，甚至更多，而攻击的招式在DMD里换成了快速射击的红色弓箭，在其发射红色弓箭时，很难对其造成硬直，并且一般都是群射，被打中一下的后果可能招致被连射损失大量的HP，运气差点再被旁敌人摸一下就挂了，简直可以用无赖来形容，绝对是优先考虑击破的敌人。虽然其发射的弓箭可以用剑砍断，但难度比较高，也较为冒险。

关于怪物的设定，还是与1代无法相比，虽然在数量上超越了1代，但没有可作为扛鼎的怪物。1代中最深入人心的莫过于影狼（SHADOW）了，大家对于它在DMD下那鬼魅般的群体致命攻击还记忆犹新吧，3代的怪物设定就是缺少了像他那样气定山河的角色，因群龙无首，很难给人以深刻的印象。BOSS方面的设定比起2代有了长足的进步，但和一代比起来还是有一段距离的。你会说这次BOSS的数量很多，而且不像1代那样一个BOSS要反复打，很单调，但这只是表面现象，让我们透过朦胧看实质。先说缺点，2代的BOSS设计的遗风还是残留在了3代的身上：

1.不堪一击。 GIGAPEDE（蜈蚣）战，作为BOSS级怪物的体力只相当于普通魔化后的怪物，实在不敢恭维。

2.视角问题。 在大战AGNI & RUDRA（火风二怪）时，由于以一挑二，视角便成了一个大问题，在你攻击其中一个的时候，另一个有相当大的几率是显示在屏幕以外的，但了很容易遭到偷袭，这在DMD下可能是致命的。虽然可以通过视角调整和声音判断来解决，但有时会顾此失彼，延误战机，对新手而言是致命伤。

3.打法程式化。 第17关的影子BOSS，按次序依次点亮周围的灯来使其暴露真身后在痛殴之，如此循环，有点ROUTINE JOB的感觉。

4.重大败笔。 所有BOSS中最致命的败笔非倒数第二关的BOSS莫属，此BOSS的地位应该和1代的魔帝相当，但在设计定位上却非常糟糕。先拿外观来说魔帝有气势凌人的感觉，而阿克汉接受了斯巴达的力量后却变成像一坨烂泥一样的东西，在外观设计上一点都不讨巧。在攻击形式方面魔帝占绝对优势，它拥有丰富多彩的攻击手段，激光、陨石、雷网、流星雨、小球的针刺、手刀、喷岩、能量弹、召唤火龙等等，而且AI方面也非常优秀，会用复合式攻击，密不透风的攻击方式不少玩家应该还记忆犹新吧，而3代的BOSS攻击手段相当的匮乏，单手攻击或敲击、释放线粒体攻击、召唤蝙蝠，实在乏味。对于战斗场景设计而言，1代仍是经典，魔帝除了天上战外还有地上战，尤其是地上战，地形设计非常巧妙，可以近战可以远攻，近战需要跳上平台而远战需要适时调整自己的站位（需要躲避岩浆和避开障碍物），这样的限制才使战斗更加具有挑战性，而3代BOSS的地形设计单一，过于简陋。倒数第二关的BOSS虽说有这样那样的缺点，但在后半段可以和弗吉尔协力攻击，算是个补偿吧。（注：2P手柄按START后，可以操纵弗吉尔）

另外，3代的BOSS数量太多，而且剧情铺垫也略少，导致给人的留下强烈印象的太少，大多都是惊鸿一瞥，不像1代那样每个BOSS都有3次出场机会，而且对白量也不少，性格刻画得很到位。

每次的战斗设计是逐量增加花样和招式，场景设置不一，每次战斗都有新鲜感，因此使每个BOSS刻画得羽翼丰满，深得人心。大家对一代里用IFRIT秒杀冰刃应该不陌生吧，属性相克的设计非常巧妙也很实用，但在3代里虽然有所保留但收效甚微，为了提高DMD难度非得这样么？

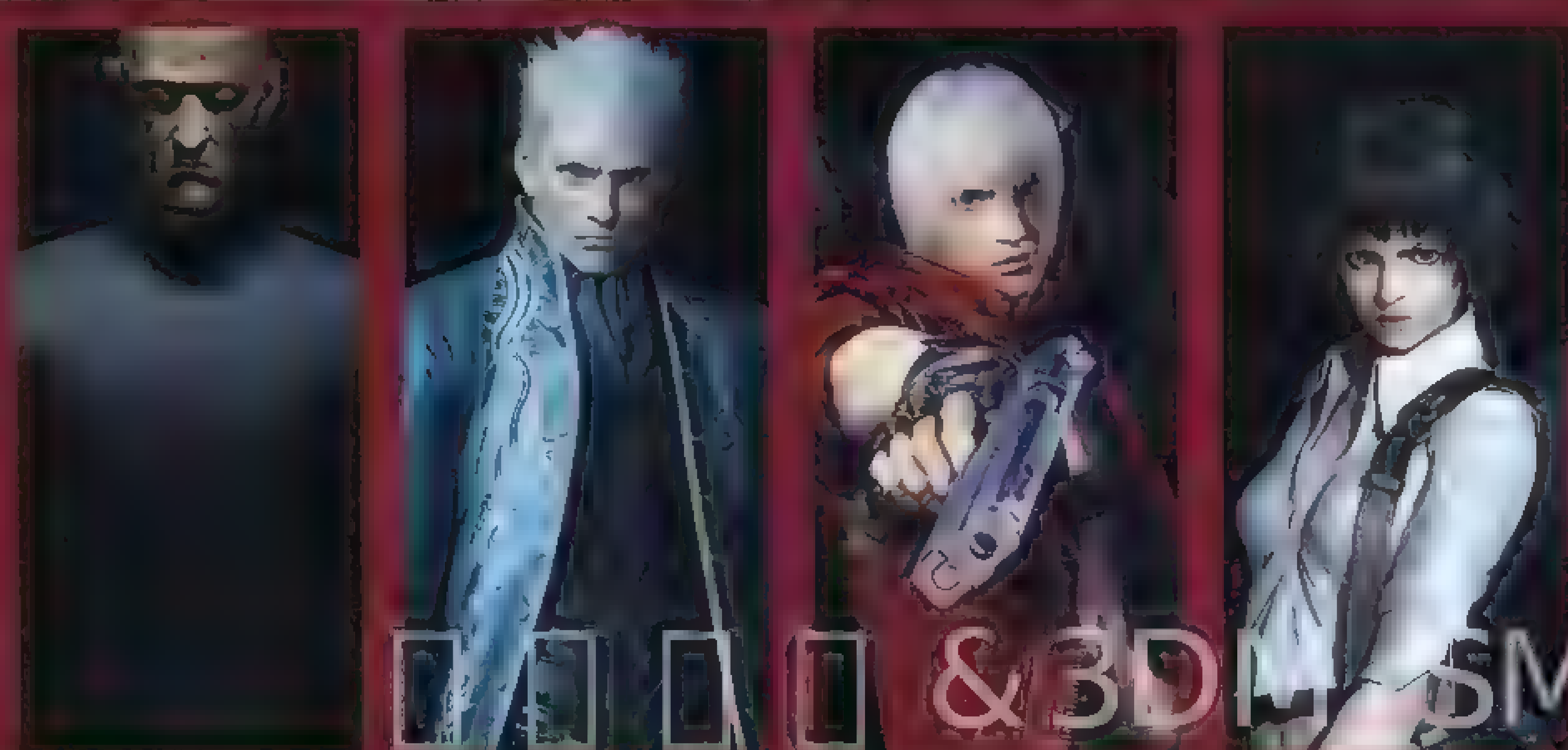
瑕不掩瑜，这次《鬼泣3》最出彩的BOSS设计莫过于弗吉尔了，3代的弗吉尔很人性化，对白也很多，对其性格的刻画也比较到位。弗吉尔为了得到父亲的力量而不择手段，性格孤傲，永不言败，在最终决战失败后宁可跳下地狱也不愿接受事实——而1代对弗吉尔的刻画就少了很多，毕竟



那时他已不是弗吉尔了，更多的是NELO ANGELO的身分。至于与他的几场战斗，设计也是很成功的，难度由浅入深，他的招式也随着关卡的晋级而随之增多，他的战术从1代的刻板单调转变成了随机多样性，这样也更增添了战斗的乐趣。在DMD难度下他还多了一招1代已有的经典招数——剑阵，使我们从《鬼泣1》走过来的老玩家备感亲切，虽然是旧招但是推陈出新，令人刮目相看。每次与老哥的对战总能找到新的乐趣，常玩常新。

因为有6种战术风格的引入，很多新玩家会觉得无从下手，尤其是拿什么风格来应对DMD的高难度呢？笔者认为皇家卫士值得一试，因为在合适的时机使用BLOCK可以瞬间化解敌人的攻击，可以得到很高的评价而且魔力也加得特别得快，在DMD下兼顾无伤和高评价的不二之选。在BLOCK后会给敌人造成硬直可以乘胜追击，通过BLOCK后积聚的怒气释放出来对普通的敌人可以一击必杀，也是快速解决DMD中皮厚敌人的利器。此外皇家卫士还可以使出类似于《鬼武者》一闪的特技，兼顾演出效果及破坏力，喜欢一闪的玩家不妨一试。皇家卫士对付BOSS很有效，毕竟1对1或1对2，比较容易BLOCK，对于群杀的杂兵战还是看情况使用吧。以上只是个人的一些看法，找到适合自己的战斗风格才是最主要的，希望能与各位玩家一同探讨。

笔者认为，总体来说《鬼泣3》并没有超越那经典的1代，但田中还是吸取了2代的教训制作了一部很不错的《鬼泣》正统新作。听说《鬼泣4》还是由田中制作，不知他的底力还有多少？不过从目前来看他离"鬼泣之父"——鬼才制作人神谷英树的境界还是很遥远，希望他也会和《鬼泣》一同成长。



&3DM SMV
www.plumbook.cn

主持人：阿修罗

游风艺苑

GALLERY OF GAME VIVIT



阿修罗的地狱传言

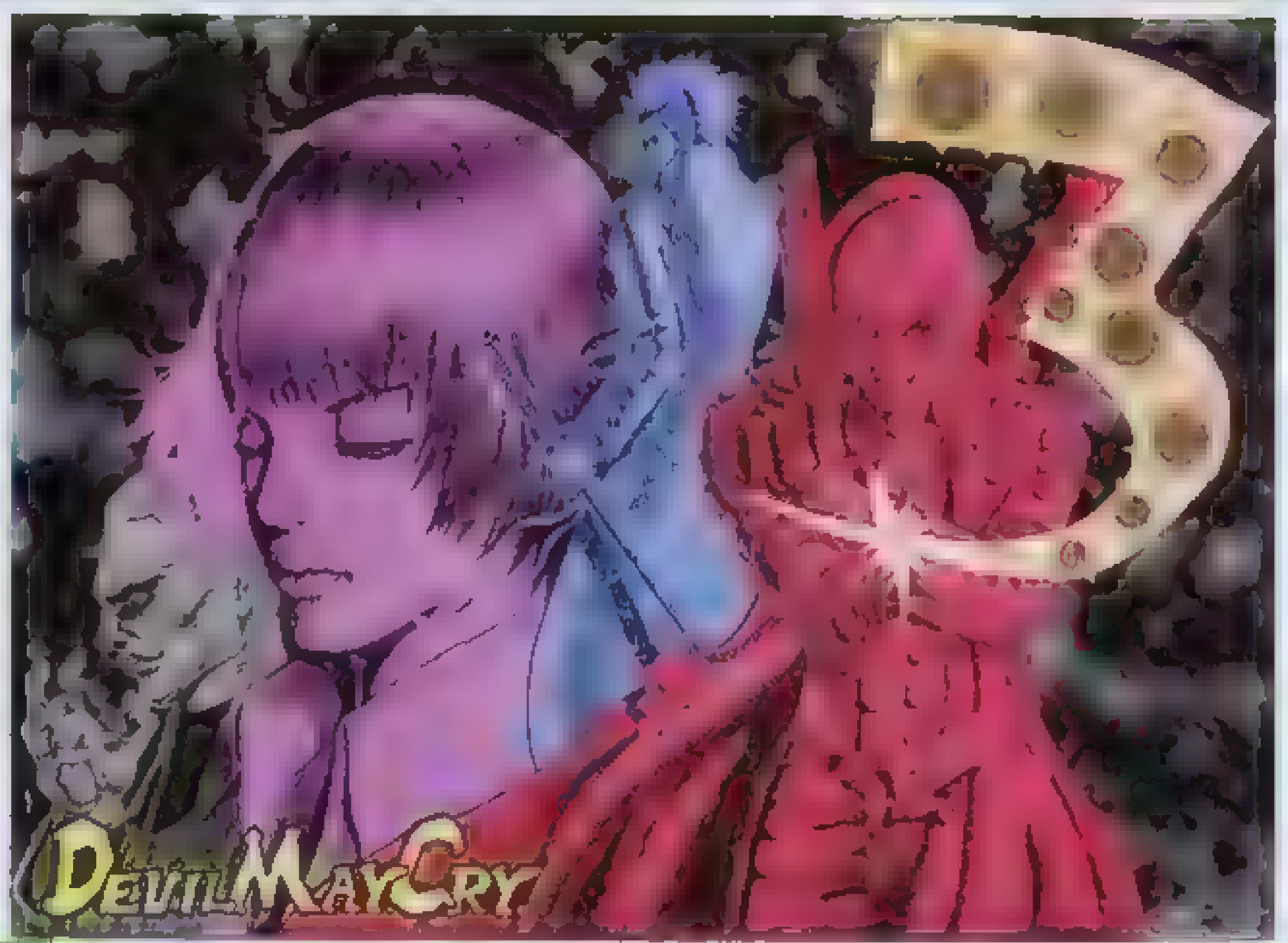
3月份是好日子！3月不光天气好（说起来最近老在下雨，空气十分潮湿，倒不像3月天了），游戏也很多！今年的家用机《机战》虽然延期了，但是NDS上倒是有很多又有新意又好玩的作品，NGC上还有《康茄鼓3》，真是让我这个"人犯"爽死了！不过玩游戏之余也要注意身体，不要老坐在电视机前面哦！适当地锻炼一下身体，看一看书，画一下画，这样才是四有新人啊！



◀很精细的稿件，作者原本是将其作为封面投稿的，因为时令的缘故暂时不能采用。不过我们负责封面的美编对于这幅画给予了很高的评价哦！在这里阿修罗要向全国的高手征集一下原创的封面：要求自然是好看、靓丽！如果有人愿意为我们绘制原创封面，请将样稿投递至ucg@ucg com.cn或gallery@ucg com.cn，来信请注明"封面投稿"。一旦被采用，稿费可是相当可观的哦！

◁四川·VIVIVI

▷江门·黄韬



▲《鬼泣3》是近期的热门游戏之一，关于它的投稿也不少哦！这幅稿件画风比较另类，倒是颇符合游戏那种摇滚的风格呢！



▷上海·块魂

◀这个……原来《块魂》的王子也可以这么可爱啊！今年续作《人见人爱！块魂》就要推出了！大家是不是又要去滚滚了？



▷深圳·无名氏

▶这《风之杖》版的ZERO真是不错啊！不仅表情到位，连上色时的底纹都完全再现了原稿的感觉！赞！

▽桐乡·薰妙

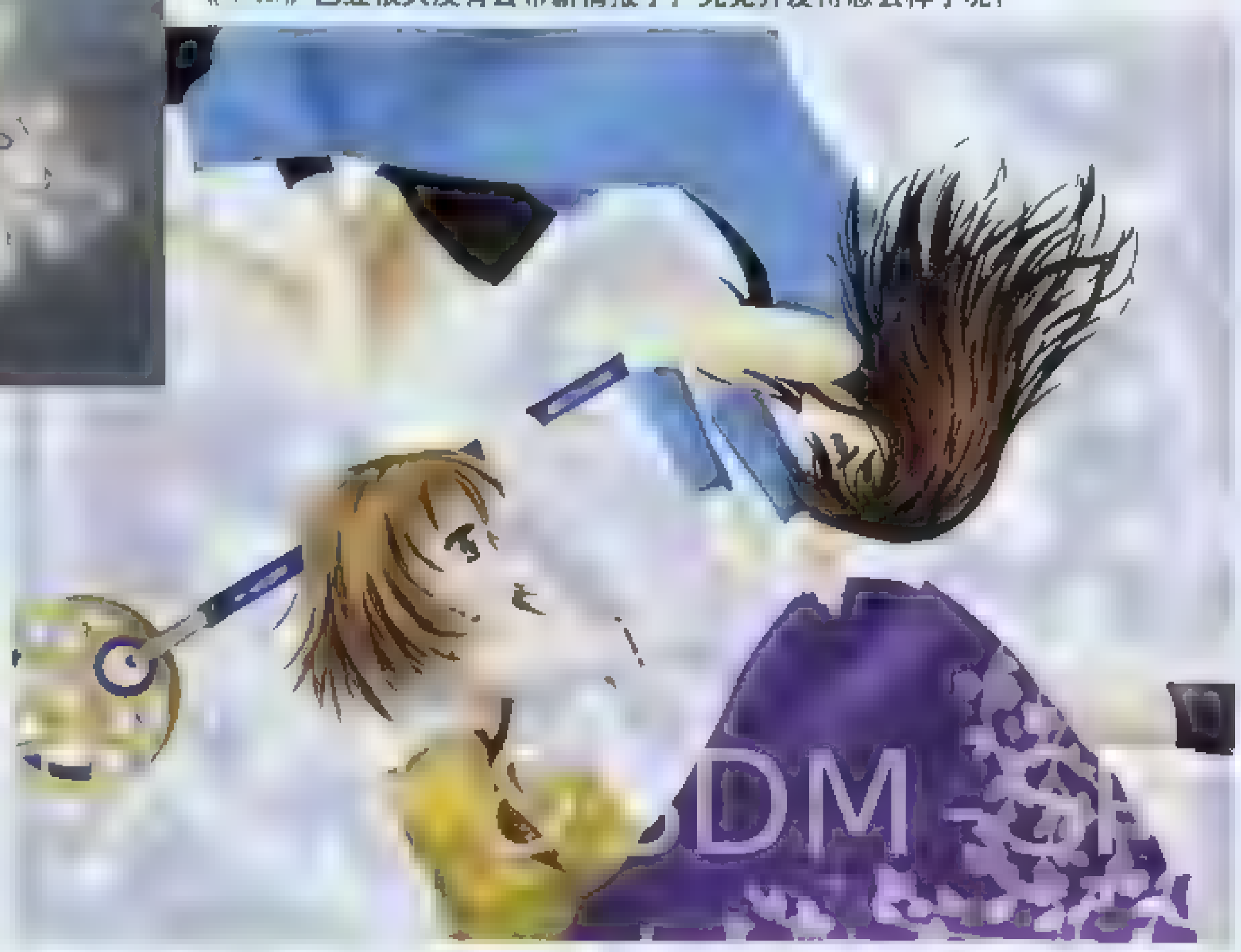


▲感觉很不错的一幅图哦，很清纯！不过这画中的人物到底是谁呢？

△洛阳·左上昆



▼《最终幻想》两大女主角的梦幻会面！作者的笔触很细腻，应该是个女生吧！《FF XII》已经很久没有公布新情报了，究竟开发得怎么样了呢？



▲阿修罗可是很看好3月底的《蛋兽英雄》呢！这可是系列第一个RPG哦！不太会统筹经费运用的阿修罗就喜欢这样可以反复赚钱的作品！

△四川·VIVIV

投稿须知 形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

www.plumbook.cn

绘：SADAKO>SILVER　剧本：D・S

护卫兵



最强



人偶



野驴？



互动信箱

互动通道
① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
② 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
③ 手机短信 移动手机发送DC+意见与建议到33557770 联通发送到93557770

读者意见是对编辑的最高指示！UCG期待着您的意见和建议！三条互动通道向您开放！也许下一个小意见就会让UCG令您更满意！UCG会因你而变。。。

存在的问题。 许多读者反映"前线狙击"篇幅过少，而且多以跟踪介绍大作为主，比较单调。

改进措施。 从本期开始，我们将投入对二线作品的报道力度，而且更加兼顾各机种的平衡性，会陆续增加NGC和Xbox的新作情报。

存在的问题。 与读者的互动沟通不够密切。

改进措施。 小编们今后将增加给大家回信的数量与频率。无论您的建议来自信件、E-Mail还是短信，您都有可能收到小编们亲笔写给您的回执哦。此外，我们还为此各自单独设计了附有小编形象的明信片，一定能让大家感到惊喜！

3AB封面获得怎样的评价？

北京 Cya：封面很符合节日气氛，但构图就太傻了，十八个人围只大灯笼，又不是祭祀，摆法阵干啥。

广东 王腾江：本期封面乍一看还以为是某FTG的选人画面。

上海 李炜隽：每逢春节的UCG年鉴合刊封面总是一个主旋律：红色加上全体Q版小编形象，应该保留这个传统，我喜欢。

137****6530：哇！不是吧！怎么每年的合刊封面都是小编形象大杂烩啊！不能有点新意吗？

编：合刊的封面可谓毁誉参半。赞的是设计风格很好地体现了春节的喜庆气氛，突出了一个"合"字，贬的是近年来合刊封面均以"小编总动员"为主题，缺乏新鲜感。读者们的批评指正使我们深刻认识到了创新的重要性。今后我们会注意这一点，并有付诸行动。其实上一期杂志的封面就与之前几期的封面有较大的不同。

3AB别册POP'IN获得何种评价？

西安 高湛：POP'IN不太好，还是那一个模子里的产物，我个人认为里面应该是些充实杂志内容的东东，而不是一册不知所云的几页纸。

淄博 冯佳：POP'IN中别再介绍什么明星，改为介绍游戏中的角色好了。明星对玩游戏的人来说没用，再说又不是没那类杂志可看。

肇庆 张宇航：别册最好能体现UCG的特色，内容专一点更好。

139****3677：本期的POP'IN还行，不过还是希望能多些与游戏相关的东西。

编：鉴于POP'IN的反对票持续居高不下，我们已经暂停赠送别册，并反思POP'IN的定位及内容构成。什么才是大家真正喜闻乐见的内容？什么才是大家共同关心注目的话题？相信有一天，当这些问题全部迎刃而解时，POP'IN会以更加成熟完善的姿态重新出现在大家面前。

关于合刊年鉴的评述

石家庄 李超英：年鉴已经成为贵刊的一个拳头产品，集实用性、欣赏性和收藏性于一体，是最有价值的栏目之一，也是最费人力和物力的，所以我很满意，如果在介绍的每个游戏中加上贵刊的索引功能就更好了。

昆明 马克：不知什么原因，一口气看完盘点后不能找回原来的那种感动了。不过回归原点的"黑体字一句话"系统及每页右下的小编感悟倒是相当喜欢，还有新栏目"游戏先锋榜"也不错哦！

大连 费禹赫：年鉴很喜欢，只是感觉版式太古，前两年都几乎是同版式的，明年希望有好的设计。

长沙 黄彬：年鉴可以说是UCG每年的招牌，可以借助来看看有什么漏买的游戏。

编："游戏机年鉴"是UCG每次年终都会向读者们奉上的美味大餐，大受好评自然也在意料之中。不过，依然有许多读者反映年鉴的版式没有新意。其实这次的年鉴在许多细微的地方都做了认真调整，只是效果似乎并不明显，看来下次年鉴可要大动手术了。

3AB特别企划和特稿反响怎样？

北京 杨锦：合刊"特稿"前年是日本妖怪，去年是西洋魔物，本以为今年该是国产的魑魅魍魉，可却成了印度的万佛朝宗，明年可一定要写自家的怪兽。

石家庄 李超英："十大感动时刻"这一特别企划令我对过去的游戏生活怀念万分；"群肖会"企划创意十足，迎合了新春的特色；特稿让人又爱又恨，看到外国玩家的游戏状况，嫉妒和羡慕是少不了的。

石家庄 臧铉：这次特稿和特别企划都不错。特企将中国的传统十二生肖与现代的游戏、影视作品相结合，非常有创意，很有新鲜感。特稿让我们了解了发达国家的游戏市场，开阔了眼界，羡慕呀！

广西 黄毅华：万佛朝宗这些关于神佛的东东我真是一点兴趣都提不起来，这是个人体会吧，顶多只是走马观花地浏览一下。

编：迎合了节日气氛的"群肖会"好评连连，由玩家亲自撰写的"十大感动时刻"也激起了许多人的共鸣，可以说本期的"特别企划"还是比较成功的。特稿"异域采风"映射了大洋彼岸玩家们的游戏状况，非常有看头；而"万佛朝宗"则讲述了许多游戏文化中的神佛故事，不过因为联系性不够紧密而遭到了一些非议。

3AB攻略大家作何评价？

泸州 陈冉：《bio4》令人热血沸腾，《重生传说》的剧情小说也不错，我之所以喜欢RPG游戏，就是因为它的故事感动人，所以写成剧情小说最贴心了！

西安 费思超：《biohazard4》的剧情小说太苍白单调，仿佛只是用流水帐记下了大略剧情，没有了以往的文字美和文学美。

揭阳 林鑫练：《重生传说》小说的文笔非常棒，只是图片没按角色出场顺序排列，而且还没有名字。

135****6489：《重生传说》的剧情小说写得不错，让我们对游戏有更深的了解，玩起来也更有意思。

编：《重生传说》的剧情小说极受欢迎，惟一美中不足的是部分图片择录欠妥。相比之下，《biohazard4》小说的叙述手法则显得有些平实，不过完善实用的攻略内容与轻松幽默的"攻略日记"仍是得到了一致赞扬。据此，我们会注意不时推出攻略小说，并且坚持"攻略日记"类的做法。相信大家能看得出来，我们对于攻略的选材一向是精挑细选的，譬如上期提到过的《红忍》，由于游戏上市后发现其素质实在太低，所以在本期里就弃用了。

3AB光盘的反馈如何？

无锡 徐栋：本期Gamehalo最好的当属《bio4》剧情影像，就像看电影一样过瘾。

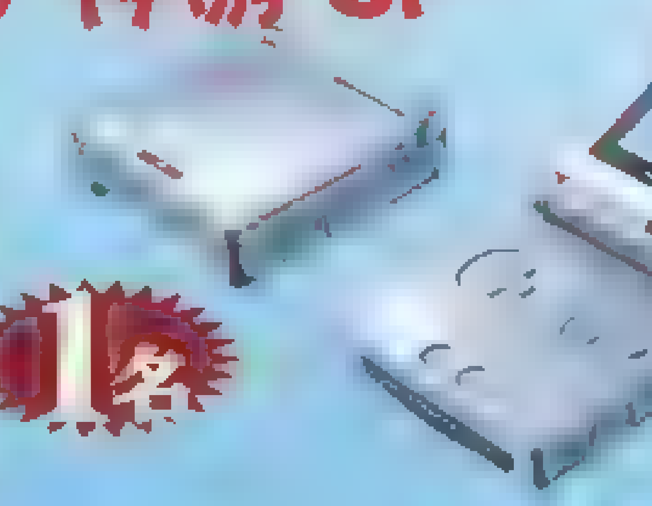
上海 孙晓东：《bio4》太爽了！像是在看电影，《宇宙巡航机V》让本人佩服得五体投地。

136****7678：Gamehalo DVD中的《bio4》剧情影像很好，但《KOF》的十周年纪念相比之下就逊色多了。

编：几乎所有的来信都对《bio4》影像称赞不已，可见GOUKI与多边形夜以继日的心血果然没有白费啊。《宇宙巡航机V》的达人演示让人看得眼花缭乱，不过稍微冗长了一些。《格斗之王》十周年纪念则略显杂乱无章，遭受的批评较多。这是我们该引以为戒的。

本期为读者准备的礼物

小神游SP



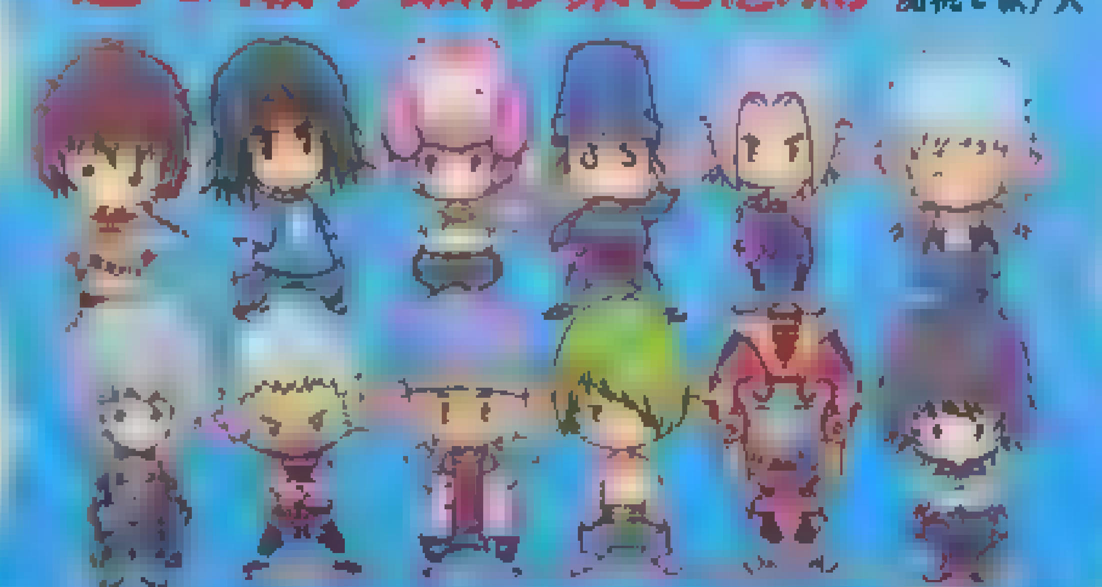
1名

金属封面笔记本



5名

超Q版小编形象随意贴 随机2款/人



本期特别放送 100名

本期问题

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

3AB互动信箱送礼名单

获得GBA SP的读者 北京市朝阳区 杨锦

UCG的全体小编们
欢迎您到读编往来
作客

栏目主持：纱迦&D・S

读编往来

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆远在大洋彼岸的GDC2005大会扣人心弦，微软、任天堂的下一代家用主机都已露出峥嵘，实在令人兴奋不已。为了在最快的时间内把这些信息告诉大家，小编们改变了原定计划，把这些内容都加了进去。不过这样一来，本期猫太制作的可爱特企就不得不延至下期了，请大家见谅。

☆上周小编们集体进行了一次体检，体检的结果基本正常。不过医生也对几位小编亮出了健康黄牌，要求他们加强锻炼。身体是革命的本钱，在此也请各位玩家在打机的同时也要注意身体，这样才能玩到更多的游戏。



☆很多老读者应该还记得紫枫这个名字吧？自从他离开编辑部之后，一直都有很多读者惦记着他，经常发信来问他的近况。现在他回到了编辑部，从本期开始又会在杂志上露面了。还请新老读者们继续支持！

☆为了更好地收集大家对于《游戏机实用技术》的意见，我特地在http://www.levelup.cn/bbs/的电视游戏讨论区里开了一个读者意见收集专用帖。小编们会随时前去浏览大家的留言，请大家不要吝惜自己的意见。本期“读编往来”中的部分来信便采用自levelup.cn。

本期编辑部流行游戏

《真・三国无双4》和《铁拳5》都是近期编辑部内超热门的游戏，搞得编辑部内每天都是刀光剑影、拳脚交加。不光是只有榜上这些小编们乐在其中，还有好几位美编（男女都有）也陷了进去。而《FIFA街头足球》也出人意料地上了榜，这款游戏在编辑部里的口碑比正统的《FIFA足球》还要高。从下期开始，《WE8》就将退出历史舞台，《WE8LE》将取代它在编辑部里的地位。

铁拳5	7人	纱迦、胜负师、GOUKI、沙罗、SOUL、多边形、阿修罗
真・三国无双4	6人	纱迦、阿迪、邪魔天使、D・S、阿修罗、沙罗
FIFA街头足球	4人	阿迪、GOUKI、多边形、胜负师
WE8	4人	卡伦、GOUKI、沙罗、阿迪

本期之最

最无奈的读者

我家大人进我房间只看天色不看门色。

——Cya小姐（北京）如是评价合刊赠送的门牌卡。

[illegible]

《源氏》里的“静御前”简直是仙……太美了，太漂亮了！这种气质，简直超越了尤娜！不敢相信，真不敢相信……你们一定要告诉我，《源氏》的人设是谁，求你们了！这才是“真・美女”！魔鬼身材，美丽容貌算什么！我能进入游戏和源义经做几秒钟情敌，就算被斩成数段，也是三生有幸啊！

——游戏尚未发售，还望费禹赫（辽宁 大连）同学少安毋躁。

最有想象力的读者

阿修罗的新形象令我想到这样一个场景：一个夜黑风高的夜晚，阿修罗在西湖畔搞恐怖活动，遭到反抗，便大吼一声曰：“你不知道我马王爷三只眼呀！”

王腾江（广东）朋友多虑了，阿修罗向来是和平主义者，充其量也只是个“机战犯”而已。

最有爱心的读者

全世界的猫儿们，让我们一起对猫太做一个“鄙视你”的动作吧！你的罗罗快休克了！你以为它是松风啊！这让我想起了童年一段惨痛的经历，我家养的大白兔，竟被邻家的三岁小妹妹当马骑，活活坐死了！不要再让悲剧重演了！

——猫太的新形象看得孙钰雯MM（宁夏 银川）柳眉倒竖，杏眼圆睁。

一句话点评

最近“三国”火，来稿也多与此有关。有读者反映说每次获得最佳点评的都是诗，其实不然，上期就是一个很好的例子。还请大家继续踊跃投稿。

To “《传说》系列”：玉曲临凡铸幻想，机缘邂逅竟永恒。无端逝去千百日，可堪此生已宿命。仙乐舞奏天籁音，重生数度情见切。日落霞翅衬破晓，神话人间更传说。 ——134XXXX1077

To《真・三国无双4》：攻城伐地，一骑当千谁能挡；篡史离经，百年仅见我无双。看看看那些豪客演技红颜献舞，引得玩家翘首几度？说说说什么英杰壮志王霸雄图，到此不过儿戏一场！聚桃园，镇长坂，取西川，匡扶蜀汉，千秋美名五虎犹在；平黄巾，诛董卓，擒孟获，并吞孙曹，一将功成万骨皆枯。 ——桂林 137XXXX4860

To《忍者外传》：多元化的打斗方式、高AI的敌方设计以及丰富精彩的流程才是未来同类游戏的发展方向。 ——贵阳 138XXXX0352

To《凡人物语》：凡人＝老百姓，物语＝故事。玩了该游戏后突醒悟，原来《凡人物语》＝讲述老百姓自己的故事。

浙江海宁 穿的像土匪

To《真・三国无双PSP》：一骑当千战三国，无双乱舞惊乱世。蜀魏吴时枭雄出，笑傲沙场立功勋。 ——锦州 139XXXX6118

To《重装机兵》：记得以前要是生活上碰到不开心的事，就会在《重装机兵》里的酒店不断喝酒，点那首《流浪之歌》听……

——天津 138XXXX9540

To《真・三国无双4》：冷月青灯飘零影，寒夜孤雨敲飞檐。风拂帘卷铃微摆，清音幽韵未成眠。心如鹿鼓神交会，三国战乱肆虐起。英雄豪气凌云志，的卢赤兔风驰疾。昔日红颜诬祸水，今朝巾帼重振名。无双神舞威尤在，千古传颂任君翱。生死轮回何时止，唯有山河依旧存。

南宁 139XXXX5363



读者评《BIOHAZARD 逃出生天 File 2》封面

［合肥 139XXXX4596］不知谁在危机时跑到下水道里避难，但从手的数量来看，下水道里丧尸们正在聚餐。这人心想活下去是没指望了，于是把手里的枪递走 [illegible]（注意手指的位置）

www.plumbook.cn

中山 138XXXX1535：有个好严肃的问题：可不可以将价格改为十元？我不想吃报亭不想找那两毛钱而给我的“大白兔”。

两毛虽少，集腋成裘。有“大白兔”吃总比没“大白兔”吃好吧！

打机女狂热分子 黄栩琰：刚发现《游戏机实用技术》的最新用途，某日某时某刻：打开“游戏机”观看中（页数居中），突飞来一只蚊子（根据生物知识是雌的），于是本姑娘将杂志接近那幸运的蚊子，双手合一，“啪”的一声，那蚊子就这样沉醉于《游戏机实用技术》中了。连蚊子都为游戏而亡，可见游戏是多么地有益身心！

小时候夏季每天必杀100只蚊子，还发动小伙伴们一起来杀，并坚信长此以往必可将当地的蚊子斩尽杀绝。现在想来，也就和玩《真·三国无双》差不多吧？SCE那个叫《蚊》的游戏，还不如改成操纵青蛙、壁虎什么的来猎杀蚊子，想必这样会卖得更多吧！^_^

玉田 赵洋：大家都知道中国D版商的COPY能力不容怀疑吧？现在满大街的8位机套着Xbox、N64、SFC、MD、DC的外壳，也算是一景了！本地有一刚刚入门的新手去买机，老板热情地推荐PSone给他。这个单纯的家伙在他的花言巧语之下就决定买了，老板说要给他新的没拆封的机器，于是他抱着机器乐呵呵就回家了。开仓后才发现里面有个插槽，相信大家看到这里肯定都知道是怎么回事了。后面就不用我说了。因为他没有注意留发票，所以结果肯定是自认倒霉。那个家伙要是多看些杂志不就没这事了……

这……这简直就是抢劫啊！遇到这种情况，如果谈判破裂的话，可以去相关部门告他。这种奸商卖的东西一般都是来路不明的水货，他一定会怕的。当然最关键的一条还是要提升自身的素质，让奸商无机可乘。可参考本期特别企划。

sasume：昨天我妈翻了翻我放在桌子上的杂志，看见“读编往来”里几位读者为游戏写的小诗，跟我说：“你看看人家，玩游戏也能玩出点学问，你写得出来吗？”我当时正玩着《真·三国无双4》，心想被老妈这么贬低怎么行。咱也来首诗！可想了半天也没想出个所以然，不过看着被挑空的敌方大将我倒是来了灵感——“曹操貂蝉满天飞——怎么样怎么样？”我自认为还算押韵，可我妈却一点面子不给，说什么开始怀疑我的毕业证书到底是怎么拿到手的……你说这能怪我吗？

仔细回忆了一下当年的情形，高考只考背诗，不考作诗，连作文要求也写着“除诗歌外体裁不限”，所以这完全不能怪你。打油诗做得好，一样是本事哦！期待“曹操貂蝉满天飞”的下句。

新疆 周文：119期居然有两位军人的发言哦，真是难得，看来喜欢游戏的军人大有人在么！（偶也是啊！^_^）家居湖南的我现在正在新疆服役啊，好遥远啊，这也是第一次出远门啊！我们中队位置比较偏远，周围都是荒漠啊。这里最受欢迎的是邮递员叔叔啊，可惜邮递员叔叔也是一个多星期才来一次啊，每次一来我们都是欢天喜地的，看看有没有自己的书和信，如果有那可以高兴好几天了。就如同大连的那位消防武警所说，部队里懂游戏的人太少了，也不能正确地理解游戏的含义，还好有我同学借给我的GBA以及最喜爱的Pokemon与UCG相伴，不然闲来无聊时会很郁闷的啊！

很高兴我们的杂志可以给你带来乐趣。好在现在网络发达，打打键盘就可以和我们交流了。有这么多小编在，我想军人朋友们是不会寂寞的。

山西 马**（字迹无法辨认）：许个愿望，如果可能的话，制作一些美编MM的形象吧，看着3AB封面的“十八罗汉”，总觉得中间应当放一个美女。

这个意见提得非常好！多年以来，温柔可爱的美编MM们一直在幕后默默无闻地工作着，如果没有她们，UCG的世界将变得一片灰暗；如果没有她们，小编们的工作将变得索然无味。她们视功名如粪土，视利禄为浮云。无论任何杂志，拥有这些高尚纯洁的美编MM们都是何等幸福的事啊！（被五花大绑的D·S按：感谢美编MM代笔。）

北京 Cya：最近才发现自己喜欢的角色都是红色系的：爱德华、文森特、但丁、克伯伦、陆逊……本来亦和广大女玩家一样喜爱周瑜，但是、但是……偷偷告诉你啊……他的腰太粗了 -_-b

恭喜Cya小姐加入“红色症候群”，D·S不妨向你多推荐一个角色：《高达》系列”中的夏亚，此君可谓将“红色旋风”的魅力持续发扬了20余年。不过，帅气无双的“美洲狼”本就被塑造得过于中性美，如果腰围再细些的话反而会容易被人误会吧……

北京 fisher：我有一个GF，她和我说她从不对游戏感兴趣，可我是一个很爱玩游戏的人，我想用我的行为熏陶感染她。过年了，我还用压岁钱买了一台NDS，希望能看到她由于玩游戏而发出的会心一笑……愿你们能在百忙中看到我的信，给我指点迷津……

拥有一个“志同道合”的GF无疑是大部分男玩家的最终幻想，然而玩电子游戏终究不是女孩子的天性，如果她真的对游戏没有好感的话，又何必强求呢？理解是双方的责任，换个立场来考虑一下对方的感受，多关注一下她的兴趣爱好，你会发现其实她的游戏世界也很美很美。

大连 杨馭越：Gamehalo DVD中《宇宙巡航机V》的那个玩家（WUPENG）太悍了！我算是看到什么叫达人了！我们学校里在文曲星上流行一种游戏叫“是男人就坚持20秒”，你要控制一个黑点避开飞来的子弹。等我把DVD借他们看看，让他们也开开眼。

Gamehalo的达人影像一向都是大受好评的栏目，看来这次也不例外。这个著名的“是男人就坚持20秒”起源自日本某民间STG发烧友之手，继而在网络上风靡一时，没想到这次连文曲星也收录了啊。顺便一提，编辑部的最高记录保持者是曾经在弹雨中坚持了70余秒的卡伦，真不愧是男人中的男人呀！（不过似乎众小编里只有他一人玩……）

［湖南 广湘 来自levelup.cn］小弟是电影爱好者，最近发现一部名叫《ICE CLIMBER》的老片子，活脱脱就是FC上的《雪人兄弟》（英文名也是ICE CLIMBER）的翻版，有兴趣的朋友不妨找来看看！





读编共享区

超级猴球真人版！

［天下为公 魏燕 来自levelup.cn］无意中发现了这样一个网址，在里面可以看到超级搞笑的真人版《超级猴球》。网址是：http://www.mybigball.com/home.html

进入之后可以看到《WAKING UP》、《SOCCER TRYOUTS》、《CLASS》、《SWIM MEET》这4段影片，还有两段未公开。影片内容非常恶搞，玩过或看过《超级猴球》的玩家一定要去看看！

果然搞笑！从网页来看这个站应该是美国SEGA开设的，目的大概是为了宣传《超级猴球》吧！有条件的玩家不妨去看看！

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94期、总第98～102期、总第105～109期、总第116～117期、总第124期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第122·123期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

本期的壁纸推荐

这次为大家带来的依然是《荒野兵器4》的壁纸。本作将于3月24日发售，下期我们就能玩到了。前几作的人设都是大峡和歌子老师，她也依然参与了这一代的制作。现在只要登陆官方网站，点击下面写着“COUNT DOWN プレゼント实施中”字样的图片，就可以下到这张漂亮的壁纸，上面还附带2005年10～12月的月历（早了点儿，汗）。官方网站的网址是：



http://www.playstation.jp/sce/title/wa4

www.plumbook.cn

游戏茶馆

阁合楼烟起 瞰人生百态 皆沦无双乱舞阵
清风野火穿 祈轮回千姿 全落幻想重生坛

成都 138XXXX5666

滨州 137XXXX9177：昨天晚上拿到4月A，看完发表意见——两字：绝赞！《鬼泣3》的攻略跟游戏一样，还是两字：神作。至于那个隐藏要素全开的秘技，也两字：我晕！

武汉 136XXXX1343：早上入手UCG，看到了《鬼泣3》的究级秘技，下午便去我们那儿的PS2室试了试，坐在我旁边的人便问我："你是怎么得到魔力无限的？"吾就告诉他，"只要将DMD难度暴机就OK了！"他立刻投来羡慕的眼光："真厉害，你已经把DMD难度爆机了！"顿时心中狂笑！（汗）

游戏·熊：2月17日《鬼泣3》入手，经过四个白天的无攻略连续奋战，终于打到了Dante Must Die难度下的最终战，但无论怎么奋斗都无法通关，以至梦寐以求的"Super Dante"模式始终无法达成。24日，休整三天的我正想从网上寻得一种"不死"大法，突然从某网站发现一秘技：据说通过某方法可以打开全隐藏要素。起初我不以为然，但回去一试之后，当场无语加石化：服装、难度，甚至Super Dante都搞定了。我当时的第一反应就是：激动加无奈……

我早就知道，有很多游戏的秘技会破坏游戏的平衡性和耐玩度，但我真的从来没见过这么……应该算是"过分"的秘技吧。《鬼泣3》是一款什么样的游戏，大家心里都清楚，它在难度的设定方面确实比一代高了一些（仅指DMD难度）。但即使再高，开发商也不至于这么不自信，竟然设定这么一个秘技来破坏一切吧！

我虽然很生气（因为我用四十个小时奋斗出来的成绩只用两分钟便达成了），但我也从中得到了一些快乐。中国有句俗话："既来之，则安之"，既然Super Dante已经从天上掉下来了，我也不想再呕气了，如果我还一味地要通过自己的努力来争取的话，天知道我会拼到什么时候，抱着这种很……用我朋友的话说就是："无耻"的想法，我还是决定爽一爽。当然其中带给我的快乐不言而喻，简直是爽翻天了。

其实玩游戏这么些年了，我也早就明白一点，就是"玩自己的游戏，让别人说去吧"。玩游戏本来就是一种娱乐，有的人喜欢简单轻松一点，有的人则喜欢挑战高难度，这全是自己的爱好。也许有的人不理解，但只要自己喜欢，何必管那么多呢？我凭借我自己的努力，达成了某某难度下无伤全S评价，这是我的成绩，我应该感到骄傲。虽然和别人通关后的奖励是一样的，但意义却是不同的。所以笑看此事才是明智之举啊！

这次的《鬼泣3》秘技确实很过分，只需数秒钟，就可以把全部隐藏要素变出来，而且没有任何条件限制。在最近提及此事的来信中，一些玩家都或多或少地表示了一些不满。都说这次的《鬼泣3》是个好游戏，难度适中，打起来很有挑战性。但这条秘技确实太霸道了一点，用了之后就和金手指没什么本质区别了。不过一味指责也是没有道理的，毕竟这和玩网络游戏作弊的性质是不一样的。游戏有这样一条秘技，并不是鼓励所有玩家都去使用，而是为让不擅长动作游戏的人也能领略游戏的魅力。游戏·熊朋友的观点我非常赞成。



下期预告

奏出三月游戏最强音！



WE8 网络对战版

武藏传II



战神　荒野兵器4

精彩策划层出不穷

Gamehall

给你带来不一样的惊喜

勇者招募公告

扩招！转职系统再开！



招募要求

英日语能力出众，能胜任翻译工作
有丰富的游戏业界知识
有良好的专题策划能力
有优秀的文笔，能将游戏的精彩传递给读者
有敏锐的眼光和灵活的头脑
擅长团队作战

对号入座吧！

申请中要包含

个人简历
要说明外语能力
要说明熟悉哪些游戏
要说明各项爱好和特长
要写一篇能反映自己文笔水平的游戏推介文章
要策划几篇特别企划

转职申请发至： hr@ucg.com.cn或730000兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 在信封上注明"应聘"字样

& 3DM
www.plumbook

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



GOUKI



◆《FIFA FEVER》，这两年看过的翻译水平最"强悍"的DVD。很明显译者也是一个超级球迷，不但查阅了大量资料，在DVD结束的时候居然还有一大段热血的"译后感言"，实在强得不行了。球迷一定要入手！

◆《铁拳5》果然强，不过游戏的练习模式稍稍差了点儿，和《VF4》相比简直可以说是毫无诚意，连指引练招的模式都没有，练习起来实在是麻烦。

◆北京的巅峰对决果然精彩！个人也是受益良多。精彩的决胜比赛对局收录在Gamehalo里，《WE》FANS绝对不可以错过！

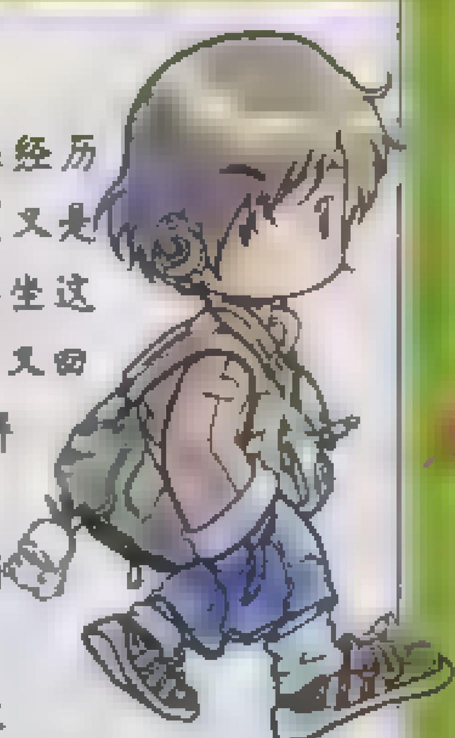
◆冠军杯，小罗在禁区前沿的那个入球实在是神鬼莫测啊！只可惜巴萨糟糕的后防断送了前程。切尔西也的确NB，开场15分钟就嗵嗵嗵连入3球！这效率，这气势，谁人能敌？

◆最近打开电脑第一件事就是登陆levelup.cn，看看又有了哪些新鲜有趣的帖子。《WE8LE》阿根廷阵容公布了，自己赶快发帖公开，忽然发现阿FANS还是挺多的，不错不错^V^

I'm back！紫枫（一代目）



▲兔子叫"P"，或者"P少爷"，据说这种荷兰兔侏儒混血兔子国内并不多见。



一切的一切似乎都在重复，在经历了跟五年前同样的长途火车之后（又是三十多个钟头，老天保佑偶不要再生这种车了，不然真的会出人命的），偶又回到了编辑部里，不知道大家还记得偶这个一代目的紫枫否？

记得三年前偶离开编辑部是因为回家去结婚了。汗！

很郑重地声明一下：偶当年是去上学而非结婚，不晓得是哪个造的谣（某编：老看着我干嘛？又不是我一个人这么说来着，再说了你也算是基本搞定了终身大事嘛）。搞得回来之后总会有人问偶："你已经当爸爸了吧？"瀑布狂汗！

偶可还是大好的社会主义新一代未婚青年啊！（某编：你在暗示你还有追求和被追求的资格吧！你想被秉至渣吗？）

三年在外的学习及工作生涯，似乎并没有改变谁，大概惟一的变化就是"年纪"这个敏感的字眼了，话说回来，有时也在考虑是不是真的要结婚了。

充足了电的我早就想着能再回来，这次总算是抓住了机会，能再和大家共事真是太好了！更可喜的是新同事增加了很多，编辑部越来越热闹啦！

带来的三只仓鼠越来越胖，打算今天晚上开始训练他们减肥，顺带还有家里的兔子和乌龟们。

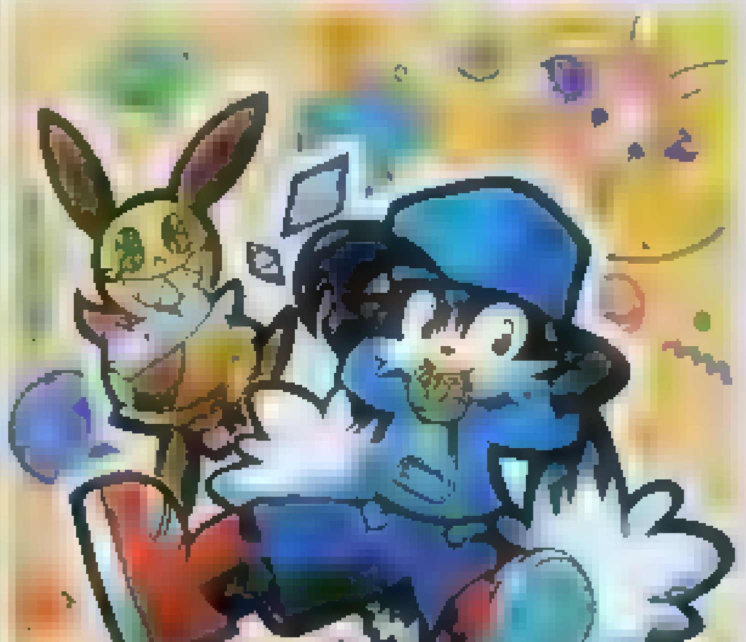
囧太



◎《幻域战记》就快发售啦！不知道这次会不会有前两作的角色乱入呢？期待《魔界战记》主人公拉哈尔大人的恶搞登场！

◎《阴阳大战记》在3月底要推出一款Eyetoy作品《白虎演武》，这可属于Eyetoy游戏中为数不多的ACT哦！玩家要不断使用结印把敌人击倒，似乎很爽啊……

◎猫属性预言——大吉！不要过于追求时尚和流行，跟风的行为不但会让自己胡乱挥霍，还可能导致其他更严重的后果。理性消费才是游戏玩家的明智之选。（当然，腰缠万贯的玩家可以忽略，嘻嘻！）



▲小克复出纪念！

◎最近利用晚上睡觉前的时间，把年前遗漏的《机战OG2》补习了一下，最后得到一个结论——本作实在太强啦！机体的动作丰富度已经超越了《机战α》！

◎《NAMCO×CAPCOM》中会出现小克（克罗诺圭），大心！《影之心》新作公布，大大心！索尼克的新作公布，主人公是阴影！大大大心！看来今年也不能过得安稳点呀……

D·S



▲本期推荐专辑：《童话》——光良



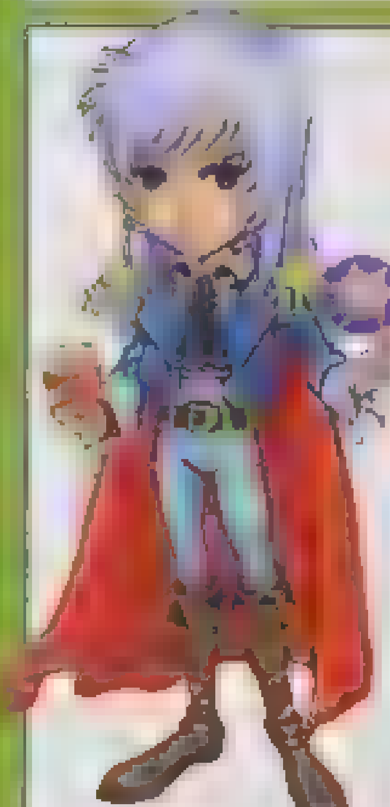
〓天气持续阴郁了好长一段时间，狮子座的我实在非常讨厌这种感觉，总觉得身心状态也会随之陷入低迷。虽然不久后这座都市又重新沐浴在明媚的阳光下，但胸口那烦躁郁闷的压抑感却似乎还未完全散尽……

〓"足球我不懂的呀。"这是谢亚龙任中国足协新掌门后面对媒体说的第一句话。愿中国足球一路走好。

〓梦寐以求的《真·三国无双4》终于入手，然而由于琐务缠身却一直无法抽出时间去细细品味。办公桌上一边是崭新的游戏软件，一边是堆积如山的工作……人世间最大的痛苦莫过于此。

〓【我愿变成童话里你爱的那个天使 张开双手变成翅膀守护你 你要相信 相信我们会像童话故事里 幸福和快乐是结局】——《童话》（光良）

卡伦



★牙疼真是一件颇为令人讨厌的事情，在经历了4年的时光后，本人的牙齿又一次迎来了疼痛的时刻。要说我也是每天都刷牙的啊，怎么还会牙疼？难道是天妒英才不成？上次去医院打麻药时的那阵痛苦真是令我永世难忘，还好这次不太严重，所以就没去医院，喝了三天药后终于恢复了正常状态。算了，等哪天下流星雨的时候一定要衷心祈祷我自己以后永远都无病无灾……

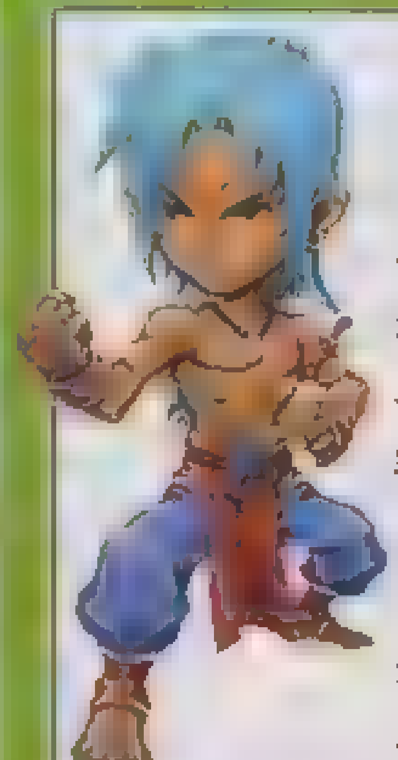


▲为庆祝《永恒传说》PSP发售，在这里献上一张不算太常见的图吧。

●《影之心》新作公布！这是这个月内最令我振奋的消息了。请静心期待游戏发售时在下的攻略小说研究外加世界观解析四连发吧。

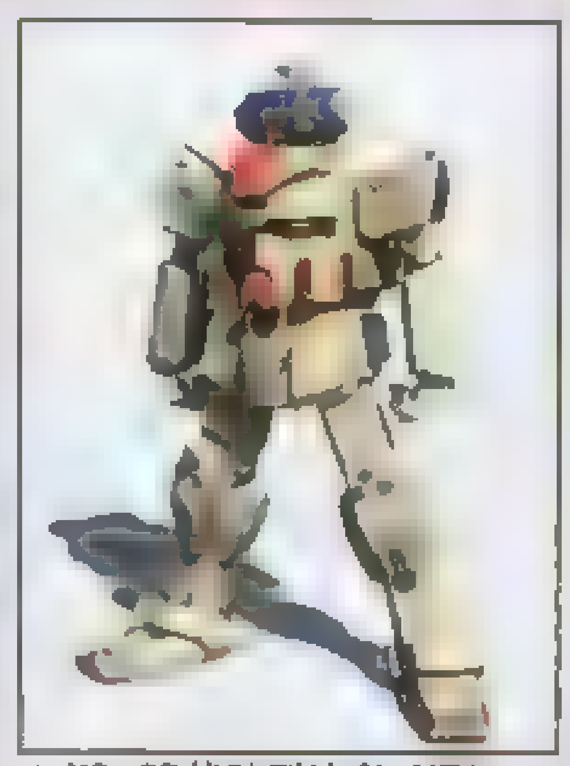
■中国足球总算在亚洲赛场稍微挽回了一点颜面，3月9日亚俱杯上的两场"抗日"胜利让人大呼过瘾，尤其是鲁能泰山在客场少一人的情况下依然能战胜横滨水手更是令人佩服。不过国家队的组建最终似乎确定要以国奥队为班底了，唉，果然还是无法抗拒一盘棋的"奥运战略"啊。

阿修罗



《Another Code》是NDS游戏的范本！它告诉我们，NDS各种新功能应该是这样用的！到目前为止，无论是掌机还是家用机上，都没有第二款游戏能够给人如此独特的体验！可惜游戏太短了，希望能够尽快推出续作！

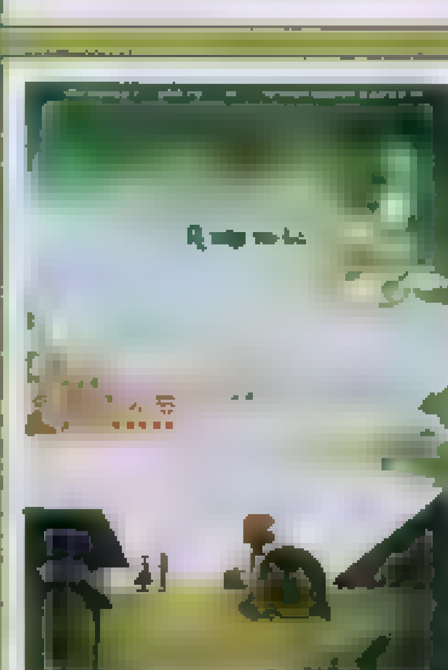
学无止境！虽然现在阿修罗的身分是一名编辑，但是还有很多知识需要学习！在繁忙的工作之余抓紧时间多吸收各种信息，这对于每个人来说都是非常重要的！（说起来好想有一个ZERO SYSTEM啊……）



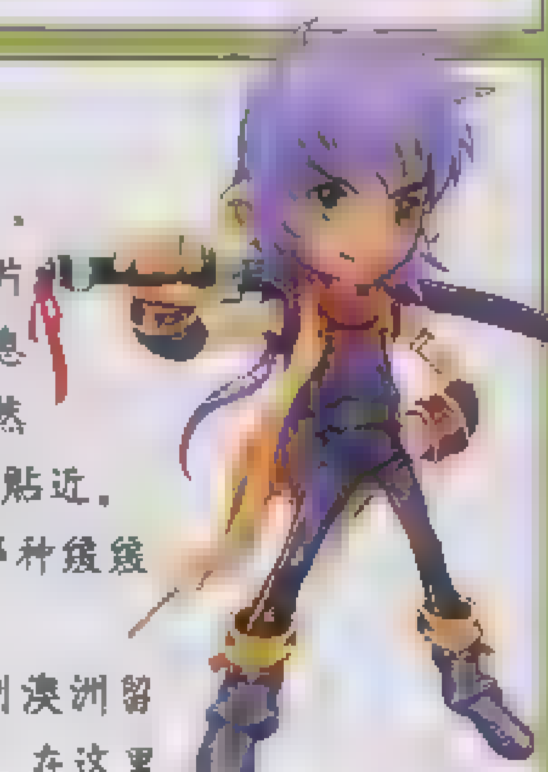
▲XR-97战陆型达高（爆）

冬季的阴霾总算逐渐散去了，春天的气息随着微风沁入每个人的心肺！Are you ready for a new year of GAMES?

星夜



▲赵薇和陆毅的《情人结》，浪漫而又凄美。



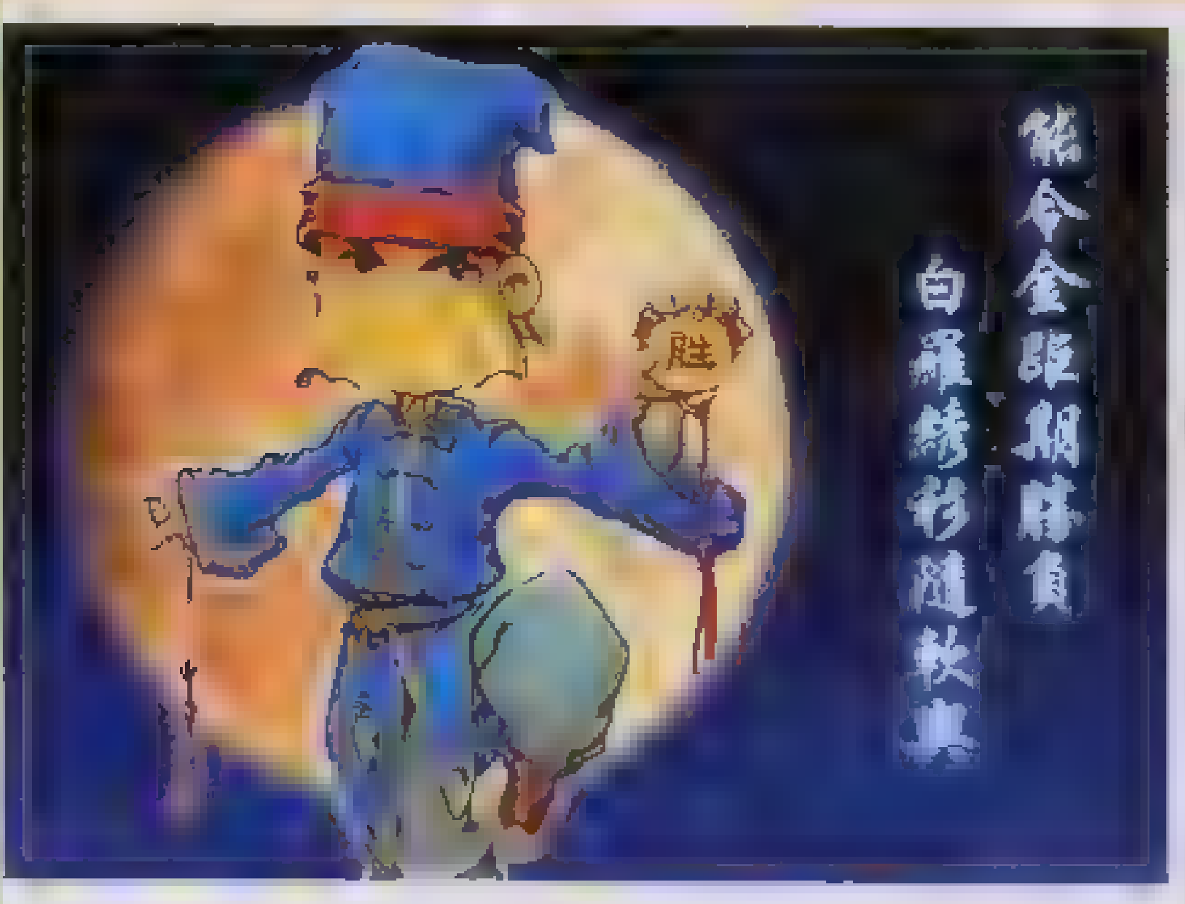
★突然发现现在很少看外语片了，在大学的时候可是每天一部英文片呢！可能是现在每天接触外语，休息的时候就想换一换语言环境吧。突然喜欢走国内的爱情片，觉得和生活很贴近。其实我一直都挺喜欢文艺片，因为那种缓缓的格调很能放松神经。

★大学同寝室的两个同学同时到澳洲留学了，网上碰到的时候个个都在诉苦，在这里只能祝他们早日适应南半球的生活了。

★今年的GDC大会公布的新技术还真不少，对于新世代主机真是越来越期待了。还有两个月就是E3了，真想第一时间亲身经历新世代的降临啊！

www.plumbook.cn

胜负师



Ⅰ鉴于荷尔蒙过剩的泰坦之强大说服力和威逼利诱之手段，已有数本刊物的小编都在游戏论坛levelup.cn上灌水发言，我也会在业余时间去那里捧捧场。感兴趣的读者可以去看看，在那里畅谈游戏，结交新朋友也是一乐。

Ⅱ《铁拳5》果然是不可多得的格斗巨作，编辑部人人得而"切"之，连只是随意按键的美编MM也玩得不亦乐乎。本着怜香惜玉之心的众小编也时常出现被MM们乱拳打倒、乱脚踢飞的尴尬局面。

Ⅲ因受多边形和一位朋友的影响，最近对多拉A梦很感兴趣，不由让人又回想起童年时抱着漫画独自傻笑的情景。到今年为止，多拉A梦诞生已经35年，祝这位曾带给我们无穷欢乐的异国小猫生日快乐。

Ⅳ最近才开始仔细聆听陶喆的新专辑《太平盛世》，算是有点"火星"了。不过，其中不少歌都带给我久违的感动，在此强烈推荐给各位"陶迷"与"非陶迷"。

Ⅴ不在乎爱情里伤痛在所难免 一个人却一个世界 你是否也像我也动摇过几遍 爱只是个错觉 你是否也像我也动摇过几遍 爱会不会实现 我怀疑你像我动摇过几遍 是否爱本来善变 [《SUSAN说》陶喆]

多边形



○前段时间去医院做了一次常规体检，居然被检查出轻度脂肪肝？！医生解释说，现代人的营养普遍过剩，加上缺乏运动，所以这很正常。唉，看来是要加强运动才行啊！



▲刚刚装好的Strike Rouge。多边形不禁感叹小日本的模型设计能力，比较眼馋PG版的Wing Zero Custom。

△最近头脑发热，居然迷上了高达模型，其实我对"机战"什么的一点都不感冒，纯粹是享受拼装的乐趣。不过这东西要真陷进去比玩游戏还烧钱，这不，才买了两款，就被编辑部众人都视为败家子……

□索尼的数码相机曾经有一个莫名其妙的BUG是，当使用USB2.0高速端口传输照片的时候会导致照片损坏；而泰坦告诉我说，索尼的笔记本曾经有个更莫名其妙的BUG是，当你将一张开启写保护的记忆棒插入笔记本时，会引起系统死机……虽然索尼的工业设计的确没话说，可是连这种BUG都能出现，谁还敢信任它呢？(以上BUG均可下载补丁修复)

×第77届奥斯卡颁奖典礼在GOUKI和SOUL的陪伴下进行了全程观赏，可谓几家欢喜几家忧。不过入围的影片都是精品，推荐！

沙罗



◎ω◎开学了！相信有不少读者们都考了英语4、6级以及日本语能力测试吧？时值三月，考试成绩已经公布，这里沙罗祝参加了考试的读者们顺利过关，学业有成，节节攀升，万事大吉……(咳，好像越扯越远了－ －b)



▲3月，献给各位喜爱《伊苏》的玩家。

◎ω◎一日，突然从老朋友那里得知家乡的一条名叫"宽巷子"的古街正在拆迁。回忆起自己学生时代经常路过那里，还亲眼目睹过以那里的古街建筑拍电视剧的一幕，不禁感叹岁月蹉跎……依稀还记得以前宽巷子还住着我的一位初中同学。可惜，人海茫茫，不知道将来还有没有机会见面……(同学录？没有作用。同学会？可惜啊，我的初中同学们至今还没有搞过一次正式的聚会……)

◎ω◎每次一到游戏发售高峰期，自己就会欠下一屁股的游戏债。比如说前年买的《荒野兵器》和《仙乐传说》……(泪)各位还是学生的读者们，相信欠下游戏债的高峰期是在考试期间吧？这里向大家友情提醒一下，西瓜、番茄、香蕉、柿子、橘子、荔枝、甘蔗等水果在空腹时不宜食用。千万不要吃坏了身体而影响学业。顺便询问一下：大家在照着攻略打游戏时，是希望在第一时间看到简明扼要的完整攻略呢，还是宁愿等待一段时间看十分详细，可能的话甚至还包括重要地图的超详细攻略呢？其实这个问题以前也已经问过了，不过，时代总是会变的嘛。若大家有空，还是希望能够回答一下哦，谢谢各位了！

邪魔天使





◆PSP版的《永恒传说》太神了！对Namco的这种敬业的精神表示感谢！同时，强烈期待《星之海洋》的几款作品也移植PSP。

◆距离《苍炎之轨迹》的发售日是越来越近了，我的心情也是越来越激动，毕竟这款游戏的意义重大——"《火纹》系列"15周年作品，距离前作8年之久的家用机版。大期待！

◆春天到了，窝了一个冬天，该出来活动活动了。趁此大好机会多锻炼一下吧，毕竟身体好才是福啊。

◆过了这么久做菜的手艺却没什么长进，是不是要买几本菜谱学学呢？嗯……这个问题的确值得考虑一下，毕竟这也算是一种生存技能嘛。(^_^)

SOUL



■最近受邀成为levelup论坛游戏讨论区的版主，这也算是SOUL和大家通过网络直接交流的渠道了。如果有兴趣和SOUL一起讨论游戏业界、讨论游戏，大家不妨也到www.levelup.cn看看。\^o^/

■《铁拳5》当然就是SOUL近期一直在玩的游戏了，目前最喜欢的就是雷文。你说吉光啊？当然也练他了。还有里面的"换装"模式也很有意思，为了打扮这些角色，有时候SOUL进入"换装"模式不知不觉就是1小时……\^o^/

■相隔了近半年时间，终于在最近重新拿出《24》第三季观赏，之前只看到了第6集……第三季还是相当精彩，一看下去就有完全停不下来的感觉。还有，画面全屏的感觉真好。(*^◎^*)

■基本上全程观看了2月底的奥斯卡颁奖会，其中最有意思的就是《超人总动员》里的CG老太婆和皮尔斯·布鲁斯南一起颁奖的那一段，太厉害了！直播节目居然还可以加入CG人物！(⊙o⊙)

纱迦



☆这一期除了打《真·三国无双4》之外，就一直在打《铁拳5》了。感觉这一代做得很用心，特别是每个人的结局CG，恢复了以往的高水准。目前修炼的角色是飞鸟、NINA、严龙。

☆冠军杯的结果实在是太令我满意了，如果最后决赛是切尔西对拜仁就更完美了。今年的冠军杯将是进入21世纪以后最精彩的一届！

☆个人很喜欢的一位画师最近和同行合作，推出了一本画集，想方设法弄到一本之后，发现整个书中他只画了一张图，真是大失所望啊！



▲大家说，像不像？

☆过年回家看了《超人总动员》，总觉得里面的巴小茜长得很像一个人，而且是自己很熟悉的人。前几天听GOUKI解释这才恍然大悟：原来巴小茜长得很像自己2002年的小编形象……

[illegible]



1. 与GOUKI一起赶到北京采访了巅峰电子足球职业选手选拔赛。给我留下最深印象的就是我们《WE》的各位准职业玩家们优秀的球品。亚军叶枫的微操作盘带技术令人叹为观止，而冠军黄志鹏的富有针对性的临场战术布置更是体现了《WE》贴近真实足球的一面。当然，本次大赛也有一些不足，比如赛场气温太低、赛程安排密集等等，希望组委会能够认真总结这次大赛的经验教训，在下一次的比赛中能够达到更高的标准。也希望各地的电子竞技从业者们能够为全国热爱《WE》的球迷玩家们提供最优秀的交流平台，当然UCG肯定也是会不遗余力地对此进行大力报道的！

2. 在levelup论坛里下到了《H2》主题曲"over"，一边听着喜欢的歌一边干活，人生一大乐事。

★尤文图斯凭借着坚韧的精神力和巧妙的战术布置，最终取得了和皇马一战的胜利。以尤文现在的打法来说，皮耶罗应该重新思考自己在战术体系中所应该做的事情了。卡佩罗和穆里尼奥对于比赛进程的控制力令我由衷的敬佩。

www.plumbook.cn

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！





编辑短信 DB 发送到800202

仅支持已经开通 GPRS 业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8~12期精品游戏资讯 前三天免费试用！

铃声					
		12869	别说我的眼泪你无所谓	9503	小薇
9452	老鼠爱大米	9482	回心转意	12901	路边的野花不要采
9458	孤单北半球	12892	不如跳舞	12904	拯救
9488	寓言	12043	太委屈	12907	热带雨林
12013	下一站天后	12895	爱的主打歌	12910	无间道
9476	我们的爱	12898	挪威森林	12913	绿光
12022	我不是黄蓉	12568	爱情三十六计	12916	寂寞的季节

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

图铃随意当 每月近百条图片铃声任您下载！

编辑短信 "UCG" 发送到8002601定制包月图铃大杂烩，您就可以免费无限量下载我们为您提供的大量图片和铃声，不限条数不单收费，下爆您的手机。超值精彩就在眼前，还不快快下手！

UCG 图铃专区还为您准备了更多图片铃声，请登录

同样免费不限量，更方便更快捷。



图铃下载小贴士

编辑短信 UCG+ 图铃编号（例如"UCG9323"）到 8002601 下载图铃。

包月仅15元

飞线互动客户服务电话：010−85860661

读者推荐铃声

《GT 赛车》片头音乐	发送 211386 到 335598
《索尼克大冒险 2》主题音乐	发送 211387 到 335598
《街头霸王 ST3》中华街背景音乐	发送 211389 到 335598
《火焰之纹章》斗技场音乐	发送 211285 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

温馨提示

参加"短信排行榜"、"一句话评刊"和"Gamehalo 有奖问答"的读者有机会得到精美纪念品，而定制"短信新闻"的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS 可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持 MMS 的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通 GPRS 与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦。图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费 2 元）

读者人气手机图片



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010−68083018

www.plumbook.cn



www.plumbook.cn


上海春康商贸
上海P·K数码电玩专营店
信誉是我们的生命力
NDS 1260元
PSP豪华套装
这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备 品种繁多


可对应NDS!
SP & NDS Mini Camera 功能介绍:
对应 GBA SP 及 NDS.
内置 8M 容量，可同时储存 26 张照片.
可单一张相片观看，或同时观看 9 张相片，亦可任意把相片删除.
解像度是 640x480，非常清晰，产品设计轻巧细致，携带方便.
设有曝光及光线调教，无论室内、室外、阳光、背光、夜晚等，均能拍出美丽照片.
设有四色调教，偏红色，偏蓝色，天然色和鲜艳色彩的选择，令相片更加完美.
搭配全电脑的 USB 插槽使用，简单方便，打印效果十分出众.
EMS
公司地址：香港新界葵涌葵丰街33-39号华丰工业中心第一期11楼C座
电话：(852)2748-7098 传真：(852)2387-9849
联系人：(国外) 胡小姐 melody@hkems.com
(国内) 温小姐 helen@hkems.com
公司网址：http://www.hkems.com


京王子
GAMESON
"京王子"优质游戏机部品诚聘市场代表多名。
职位要求：男，年龄22岁以上，中专程度，对游戏机有浓厚兴趣，须出差，刻苦耐劳，有独立处事及良好沟通能力，形象气质佳。具管理市场经验，懂英文、日文能力优先。应聘者请将简历电邮至：
E-mail:hr@egetcl.com
深圳恒浩电子科技有限公司


上海王子电玩
四川店 (原上海王子游戏) http://wzdw.nease.net 淮海店
邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL: 021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春
本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取！
为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。
版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅
本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！
GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询。

北京嘉兴游戏机经营店



大回赛 凡购 GBA 卡一盘加 8 元即可获赠价值 50 元的 GB 卡一盘，加 18 元可获赠价值 90 元的 GB 合卡一盘。数量有限，送完为止！

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号

模型中心热线电话：010-64035610　　游戏中心热线电话：010-64031591

邮购地址：北京市东城区东四邮局 22 号信箱　　收件人：蔡晓初 先生　　邮编：100010

公交线路：
- 乘 103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、康恩专线到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）
- 乘 104、108 路至大佛寺站下车　• 乘 2 路至宽街下车
- 乘 112、60 路至亮果厂站下车

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

微软 X-BOX、日版 + 直读（热卖中）

原装主机

原装 PS2 50009 型大陆行货（主机 + 原装振动手柄 + 中文正版游戏一个 + 电源 220V+AV 线）	1650 元／邮资 50 元
原装 PStwo 70000 型（超薄）（主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线）	1360 元／邮资 50 元
原装 PStwo 70006 型（超薄）（主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线）	1395 元／邮资 50 元
原装 PStwo 70007 型（超薄）（主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线）	1390 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000AQ 型水晶蓝（主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线）送电源 完美套	1950 元／邮资 50 元
原装 PS2 50001 型（主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线）完美套	1780 元／邮资 50 元
原装 PS2 50002 型 SS 银色（主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线）完美套	1950 元／邮资 50 元
原装 PS2 50007 型（原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线）完美套	1690 元／邮资 50 元
原装 PS2 GT 限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线）完美套	1950 元／邮资 50 元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

GT4 900 度方向盘

微软 X-BOX 主机 + 直读	1590 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 绿色透明限定版 + 两张原版游戏	1780 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 光环限定版 + 壹张原版游戏	1690 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 珍珠白透明限定版	1695 元／邮资 50 元
索尼 PSone（原装振动手柄 +AV 线 + 电源）	580 元／邮资 30 元
任天堂原装 128 位 NGC（原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源）	980 元／邮资 30 元
任天堂 128 位 NGC + GBP（原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源）	1590 元／邮资 30 元

铁骑 2 1850 元

PSII 罗技手柄（4 种颜色） 390 元

嘉兴维修中心 三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）。

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理 100% 全部修复让您放心使用。

配件大全　NGC 正版碟　攻略大全　真 GBA 合卡 价格请电询

EZ-FLASH III　EZ-FLASH II　XG-FLASH II　请电询！

NDS 无需预订，现货供应，价格电询！

GBA-SP 小神游 请电询　GBA 小神游带卡 请电询

本店现场加装 GBA 夜光板 原装 230 元

www.chinatvgame.com.cn　www.game177.com　欢迎加盟 欢迎点击

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

上海银河电玩　闸北嘉乐电玩

本店新开业务：内环线内免费送货上门

庆祝人民广场旗舰店开张

酬谢新老顾客对本店的支持：

PS two 70007 全新主机 + 原装振动手柄 + 防烧 IC 原装记录卡 + AV 线 + 大功率电源 + 游戏 10 张　1399 元

XBOX 日版 + 原装手柄 + 防烧 ic + 大功率电源 + av 线 + 10 张游戏　1399 元

本店新到小神游 GBA SP　价格请电询！

本店开始招收会员

会员可以享有市价 5-8 折的优惠购买购买主机配件，并可享受会员独享产品，第一批招收 300 名，名额有限。

您想要享受优美的购物环境，第一时间得到产品信息吗？

优良的产品需要优良的售后服务，我们拥有专门的维修人员。

您希望购买到廉价物美的产品吗？

您希望购买到豪华配置，您自己独有的产品吗？

您希望收藏各类限定主机、正版游戏吗？



以上主机皆可贴换，500 元起

本店设有正版贴换业务 PS2, NGC, XBOX, NDS, PSP, 50 元起 正版因版面有限 详情请电询

本店快讯

鉴于市场上大量 PS2/PS two/XBOX 主机烧机的问题，凡是本店购买 PS II /XBOX 主机，均赠送和免费安装价值 100 元的防烧机芯片一块。

凡在本店购买任何主机（除掌机外）车票报销 50 元，三月包换，终身维修，所有物品，若假包换。

凭此广告到本店可领取精美礼品一份

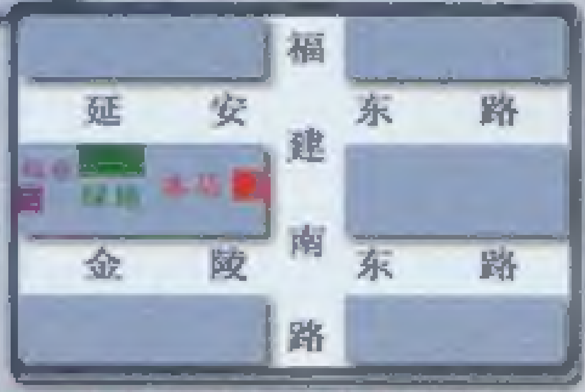
本店常设电子竞技交流区，欢迎实况、赛车格斗爱好者前来交流。

欢迎光临网上商城：**www.gameclub-yh.com**

注册即可享受会员价 QQ：154575435　交行：405512 2511 3110118

招行：002119449561　工行：1001042301104629210

特约加盟店

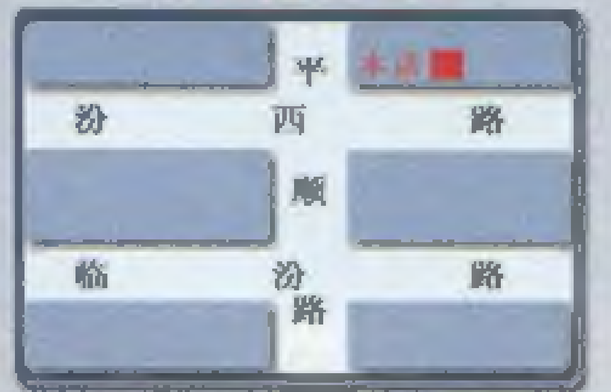


地址：上海市黄浦区福建南路64号

联系电话：021-63733488　13918106851

公交线路：地铁1.2号线，轻轨 隧道三.四.

邮购24小时到货 营业时间：9：30-20：30



地址：上海市闸北区汾西路722号

联系电话：56917753　13386001190

公交线路：46.916.110.地铁一号线彭浦站下

营业时间：9：30-21：30

&3DM-SMW
www.plumbook.cn





www.plumbook.cn



主机价格
RMB:2250
软件价格
RMB:350-399
宏龙GAME
年中无休 营业时间：AM10:00—PM:21:00
专业游戏贩售店
PS2 7万型：1550元
PS2 5万型：1450元（银色行货）
XBOX：1400元
软件价格：280～350
主机价格：1250
总店地址：上海市黄浦区浙江南路149号
交通：123\126\17\18\220 42\537\911\926\隧道八线
TEL:021-63872721
邮编：200002
分店地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253\781\96\17\43
TEL:021-63059095
28260987（小灵通）
邮编：200002
另供应大量模型、招租
加盟店地址：上海市双阳路438号
TEL:021-65438183
邮编：200002
地址：上海市浦东区博山东路万德路公交站头
TEL：021-58214606
交通：638、130、618、819、隧道六线、广野线
地址：上海市长宁区890号中山公园玫瑰坊B1-72
交通：地铁2号轻轨\737\315\54\949\922\941\765
TEL:021-52415721
上海游戏2000
游戏2000（静安区静安旗舰店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号（近南京路、石门二路口）　邮编：200041
电话：021-62182099　62675167　13002128661
收款人：冷　将
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷　浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路
地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：早10:00～晚8:30
游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮编：200237
邮购地址：梅陇路457号
电话：021-64252807
联系人：李兆中
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线
（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
游戏2000（快意电玩浦东加盟店）
地址：浦三路654号
电话：021-68362089
联系人：王先生
邮编：200125
公交线路：633、715、734、980、780南川专线772、605、219陆周专线，徐川专线796、771、38，六里路站下车3分钟路程即到。
时尚的拥有
PSP
凡在本店预订PSP即可成为本店会员（50元原版盘随意换）
1845元
特价活动
前卫的拥有
PStwo 超薄版
贴换！贴换！贴换！
1345元
游戏的拥有
NDS
凡在本店购买NDS即可成为本店会员（50元NDS原版卡可随意换）
1245元
GBA-SP现已可以贴换
特价活动
珍藏的拥有
PS2银色限定版主机
1445元
MS2代 250元　MS 1.33B 350元　NH7 150元　魔术 580元
本店游戏软件品种繁多，详情请来电咨询！

GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏·人



文字饕餮144页
精彩文章全面集结

听觉大餐120分钟
经典音乐好歌不断

超值精美套装赠品
更多实惠更多收获

传世之书
没落神王的挽歌
——土星十周年祭

斑斓之书
哆啦A梦35周年纪念特辑

特别企划
不求最好，但求最酷
——游戏界房地产业调查报告

同人剧院
巴黎前夜（《樱大战3》官方小说）

游人小说
甘谷街十六号

卷尾特辑
游人小说创作漫谈
——《游戏·人》10辑小说回顾

游戏·人 第十一辑

3月下旬 不见不散

levelup.cn
准确上市时间及详情
请关注http://www.levelup.cn

www.plumbook.cn